ハートに

グレーテスト メガ

君は、興奮のゲームシーンに包まれたことがあるか。
君は、全身に走る感動の時を感じたことがあるか。
16ビットのメガドライブに秘められた未知数のビッグパワーが、
メガドライブカートリッジによって、今よみがえる。
しかも、未来に向けてメガドライブを発展させる
数々の拡張機能も、着々と始動の時を待ちかまえているのだ。
新たなる感動を、新たなる興奮を、君も全身で感じてほしい。

待望のビッグウエーブが、
次々に来襲する。
腕と、身体を鍛えて待機しよう。

ランボーIII
10月発売予定
メガドライブカートリッジ 2メガ
5,500円 標準小売価格(予価)

ソーサリアン
12月発売予定
メガドライブカートリッジ 4メガ
バックアップ機能搭載
価格未定

スーパーハングオン
10月発売予定
メガドライブカートリッジ 4メガ
6,000円 標準小売価格(予価)

孔雀王2 幻影城
11月発売予定
メガドライブカートリッジ 3メガ
価格未定

企画協力・集英社 ポニーキャニオン 創映新社

フォゴットン ワールド
11月発売予定
メガドライブカートリッジ 4メガ
6,000円 標準小売価格(予価)

SUPER EXCITING NEW GAMES!!

ドライブ ワールド!

POWER 1 先進の画像処理で
ビジュアルショック!

POWER 2 16ビットパワーの
スピードショック!

POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で
サウンドショック!

セガ・メガドライブ 21,000円標準小売価格

ゴールデンアックス
12月発売予定
メガドライブカートリッジ 4メガ
6,000円 標準小売価格(予価)

マージャンCOP竜
12月発売予定
メガドライブカートリッジ 2メガ
5,500円 標準小売価格(予価)

スーパー忍
12月発売予定
メガドライブカートリッジ 4メガ
6,000円 標準小売価格(予価)

ムーンダンサー妖精王の帰還
'90 1月発売予定
価格未定

株式会社 セガ・エンタープライゼス

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。 ※記載価格には消費税は含まれておりません。

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

おもいっきりセガしよう!

セガ・ハイテク図鑑・5

定価 600円(税別) 112ページ

「イース」実践ガイド。
「孔雀王」全面攻略ガイド。
「熱球甲子園」徹底研究。
「ダブルドラゴン」完全攻略。
「ファイナル・バブルボブル」ポイント攻略。

新マシン(ニュー)・メガドライブ最新情報も満載!

好評発売中 定価各600円(税別)/B6判/112ページ

Vol. 1

ザ・プロ野球ペナントレース/アウトラン/赤い光弾ジリオン/ロレッタの肖像/スケバン刑事II/スペースハリアー ほか

エイリアンシンドローム/SDI/ファンタジーゾーンII/覇邪の封印/あんみつ姫/エンデューロレーサー ほか

Vol. 2

Vol. 3

アフターバーナー/ファンタシースター/スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド/オパオパ/ファミリーゲームズ ほか

サンダーブレード/Rタイプ/シノビ/天才バカボン/剣聖伝 ほか

Vol. 4

日本ソフトバンク出版事業部 TEL.03(230)7670

RPGを作るか、RPGを読むか!?
好評発売中!!
魔法王国シムルグント
RPG設定資料
MAGIC KINGDOM SIMULGNT
著●堀蔵人
RPG設定資料
魔法王国シムルグント
著●堀蔵人
RPGは好きだけど、どうやってシナリオを作ったらよいかわからない、
もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、『ムーンダンサー』の著者・堀蔵人さんが魔法王国シムルグントを舞台に、神話・歴史・地形・生活慣習などの世界設定と、キャラクター・職業・武器・防具などの部分設定をし、RPG作りの素材を提供したのが本書です。本書の設定を使ってキミのRPGワールドをさらに膨らませてください。
また、設定資料というのがよくわからないという人は、巻末のシナリオ「サクノスの剣」から読みはじめると、この〝魔法王国シムルグント〟の世界がさらに深く味わえるはずです。
●B5判・本文228ページ
●定価1860円(税込)
●㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
☎03-230-7670
本邦初のRPGコンストラクション・ブック登場!!

CONTENTS

BEEP! メガドライブ
1989 SEPTEMBER

カバーイラスト 伊川英雄
カバーデザイン 渡辺 縁(アートサプライ)

COURSE AFRICA
STAGE 1
29

セガのことが
16倍よくわかる

BE-MEGA NEWS

ロッテワールドで体感ゲーム

7月に韓国でオープンしたロッテワールド(ショップやホテル、アミューズメント・パーク等なんでもそろっている大規模複合商業施設)。この夏休みを利用して、さっそく出かけた人もいるかもしれないが、なんとこのロッテワールドでセガのビデオゲームが楽しめるのである。

ゲームのラインナップは、「アフターバーナー」「ギャラクシーフォース」「パワードリフト」といった体感ゲームから「獣王記」「ファンタジーゾーン」といった人気ゲーム、そしてなんと「UFO キャッチャー」まであるんだからウレシイ限りだ。

韓国では、以前から業務用ビデオゲームの人気が高かったが、セガが7月から現地でマシンの製造を始めたのを機会に、今後ロッテワールド等にもどんどん新作が登場するだろう。

さらに、セガでは台湾をはじめタイ、マレーシア、シンガポール等にも業務用ビデオゲームの販売を拡大していく予定だそうだ。

そのうち世界的な規模で、「スーパーモナコ GP」の大会が開催されるかもしれないね。

ブラジルでアウトラン

ブラジルといえばサンバ。サンバといえば「お嫁サンバ」の郷ひろみ。なーんて、ゲームとは全然関係ないみたいだけど、じつは8月からマスターシステムを販売しているのである。

意外なことにブラジルでは、アタリ社のマシンが大人気だったというから驚き桃の木ウォーキー。

マスターシステム本体の価格は、150ドル、ソフト1本40〜50ドルてなもんや三度笠。

発売予定ソフトは、「サンダーブレード」「アフターバーナー」等アーケードゲームの移植版が中心になりそうだ。

『未来世紀ブラジル』という映画もあったように、ブラジルとハイテックは妙に相性(あいしょう)がいいのである。

ともかく南アメリカのゲームシーンに注目しよう。

キャビンスピリットキャラバン'89横浜博に来る

普通のゲーム大会とはちょっと違ったノリだ。

ついのめりこんでしまいそうな星野選手。

3位に入賞した子供といっしょに。

前号でお知らせした「スーパーモナコGP」(8月4日〜6日)キャビン仕様を使用し、セガが協賛するキャビンスピリットキャラバン'89が横浜博にやってきた。

8月5日には星野一義選手も参加して、予選を勝ち抜いたツワ者とキャビンレーシングギャルズの2人を混じえて4台で対戦が行われた。

大阪、福岡、広島、仙台、鹿児島と転戦してきた星野選手、じつは今回の第2戦で初めて1位となったとのこと。2位キャビンレーシングギャル、神戸からわざわざやってきたチャレンジャーは惜しくも3位でした。

星野選手に話を聞くコーナーでは、年間14戦、テストランでは240〜250日はコースを走っているという星野選手も、家に帰ると、レースの臭いのするものは何も置いてなくて、子供の写真などを飾っており、オフの日の楽しみは、もっぱらゴルフだとか。

沖縄地区は10月8日〜10日、岡山地区は残念ながら星野選手は参加しないが、11月3日〜5日に開催される。

本物のレーシングカーと体感のレーシングマシン。

メガモデムやってみようぜ!

これ以上じらせちゃイヤー! なんて、メガモデムを買うために貯金していた人も、ようやく発売時期のめどがついてきたのでひと安心。

というわけで、本誌では、メガモデムの発売に先駆けて、メガモデムのモニターを募集します。

応募の資格は、東京・神奈川・千葉・埼玉に在住の15歳以上の人(18歳以下の人は保護者の許諾が必要)。

モニター期間は9月中旬から9月末まで。モデムの内容は、実際にモデムを使って通信ゲームで遊んでもらい、アンケートに答えてもらうというもの。

モニターは数に限りがあるので、今回の募集モニターは若干名。モニター希望者は、9月11日(当日消印有効)までに、下記の募集要項にしたがって応募してください。

●応募要項
名前・年齢・職業(学校)・住所・電話番号・メガモデムでやってみたいこと、をハガキに記入して、下記のあて先まで送ってください。

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ㈱日本ソフトバンク BEEP!メガドライブ編集部メガモデムモニター係

モニターをお願いする人には、9月15日までにご連絡します。連絡がない場合は、不採用ということでご了承ください。

また、モニター期間中に発生した電話料金は、当編集部では負担しません。

なお、実際モニターをやってもらった人には、お礼として図書券2,000円と記念品をお送りします。

よろしく!

これがスーパーファミコンだ

前号の「夏の読者アンケート大会」で、メガドライブユーザーの64%が興味をもっていると答えていたスーパーファミコンが、とうとう姿を現した。

しかし、ファミコン誌などでとっくにレポート記事を載せているので（隔週刊はいいな）、詳しいコメントは避け、ポイントだけをかいつまんで紹介しよう。

スーパーファミコン本体とコントローラ、カセット。

発売は来年の夏以降!?

スーパーファミコン本体は、すでに完成している。それが、なぜ発売を1年も延ばさなければならないのかといえば、半導体メモリーの不足が最大の原因だといわれている。

つまりスーパーファミコンを今発売するとなると、高価な半導体メモリーを使用しなければならず、それがそのままハードやソフトの価格にスライドされてしまう、というわけだ。任天堂としては、高い価格の設定に難色を示し、あえて発売の延期にふみきったのだろう。

ということは、スーパーファミコンは、既存のゲームマシン（メガドライブやPCエンジン等）をある程度意識した価格で発売される公算が大きいということである。

スーパーマリオワールドはフル機能

さて、ハードはそういうわけで発売が延期されたが、ソフトのほうは、着々と完成に近づいているらしい。

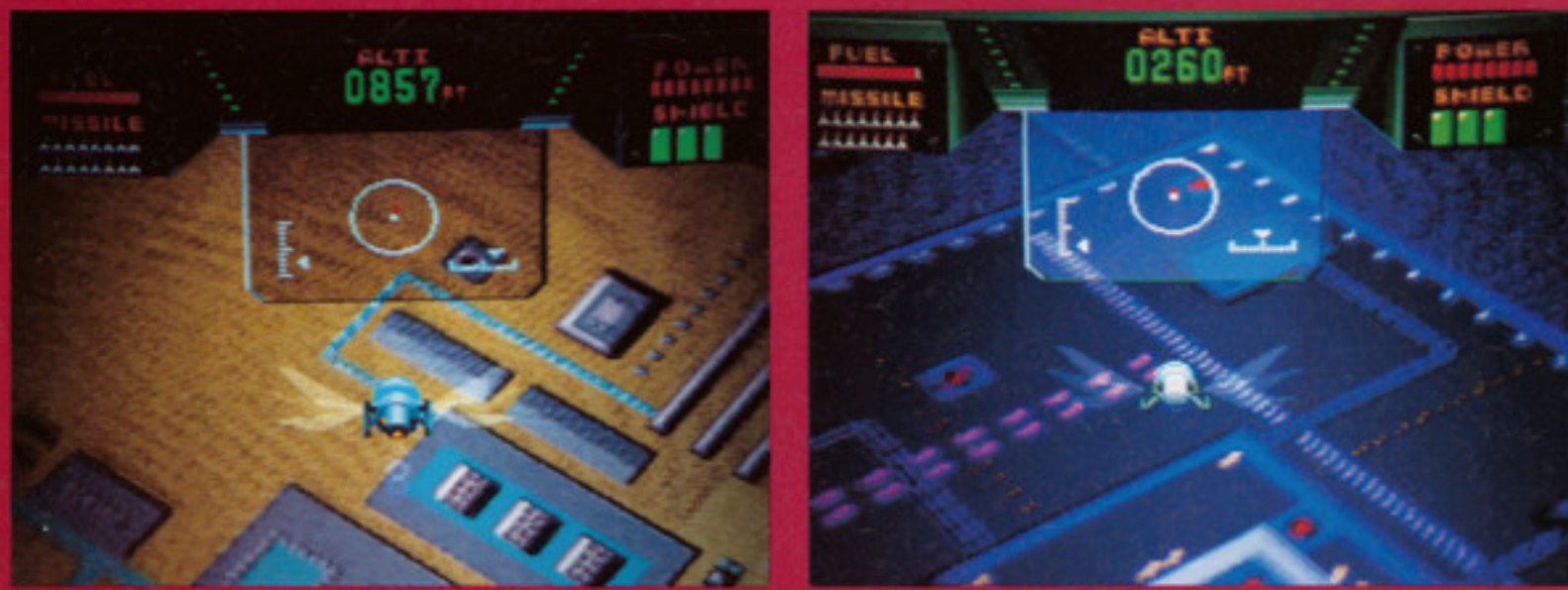
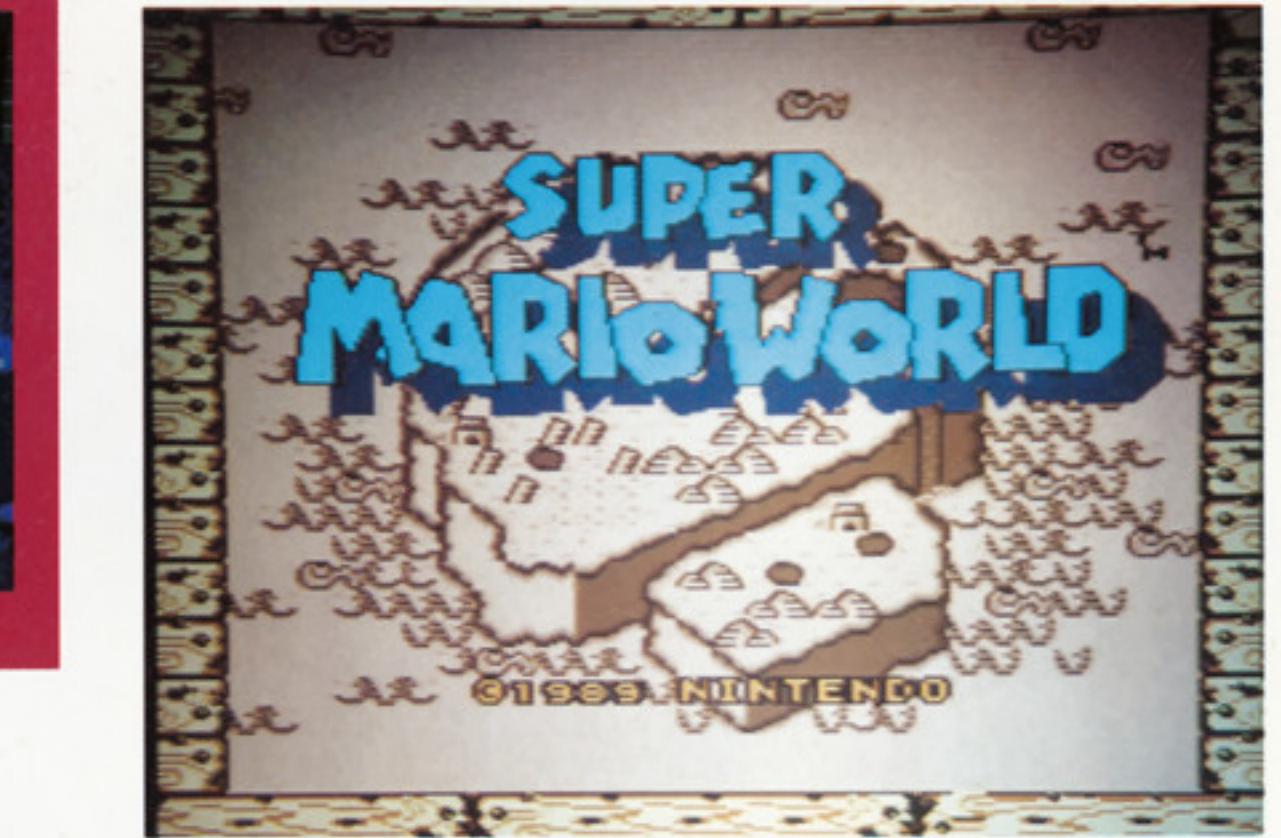
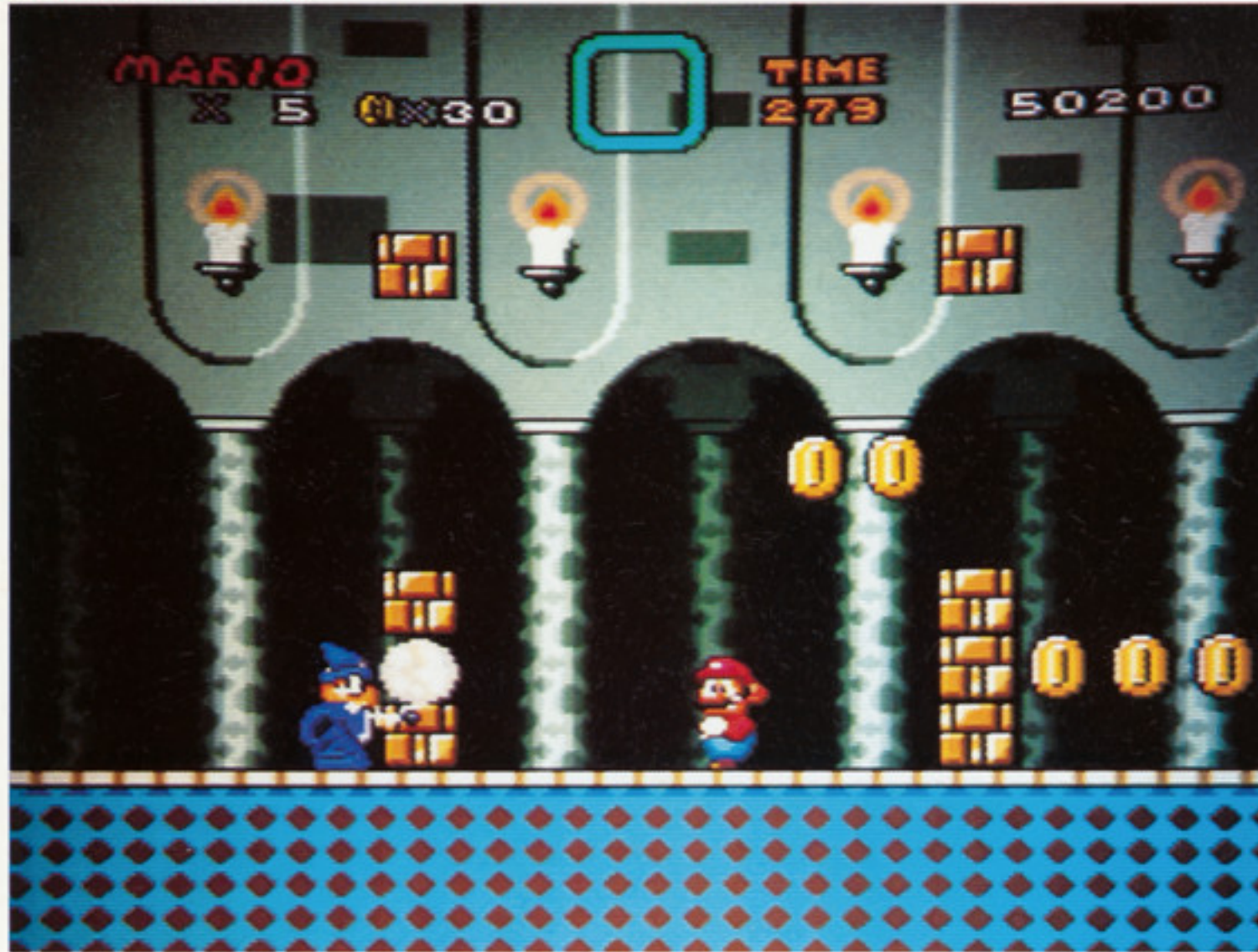
たとえば初回発売予定の「スーパーマリオワールド」「ゼルダの伝説3」「ドラゴンフライ」（いずれも仮称）などは、今年の9〜10月頃に完成予定だという。

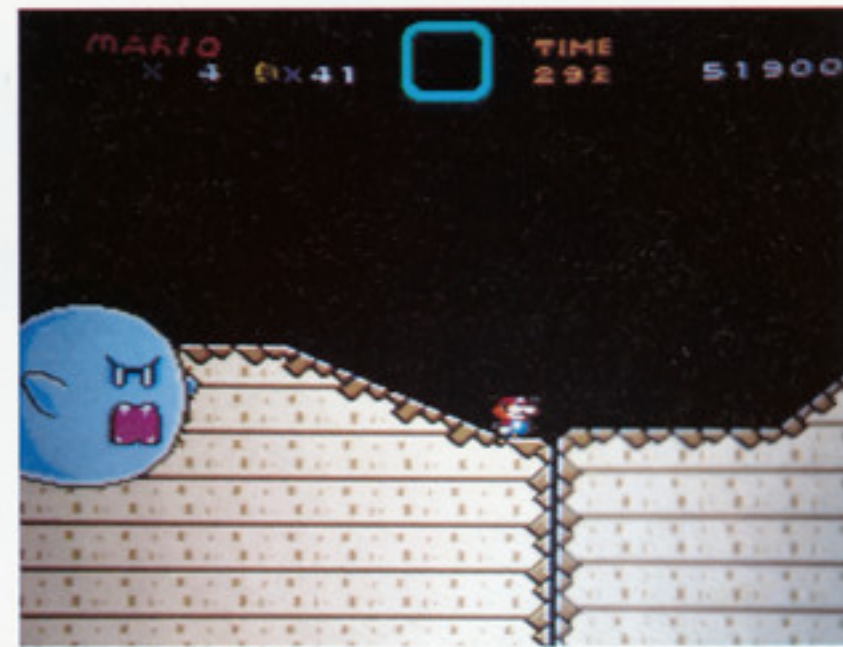
その後任天堂では、自社で7〜8本ぐらいのソフトの制作を開始する。

今回画面が見れたのは、「スーパーマリオワールド」と「ドラゴンフライ」だったが、どちらもハードの性能（回転、縮小、拡大、モザイクなど）をフルに発揮した作品になっている。

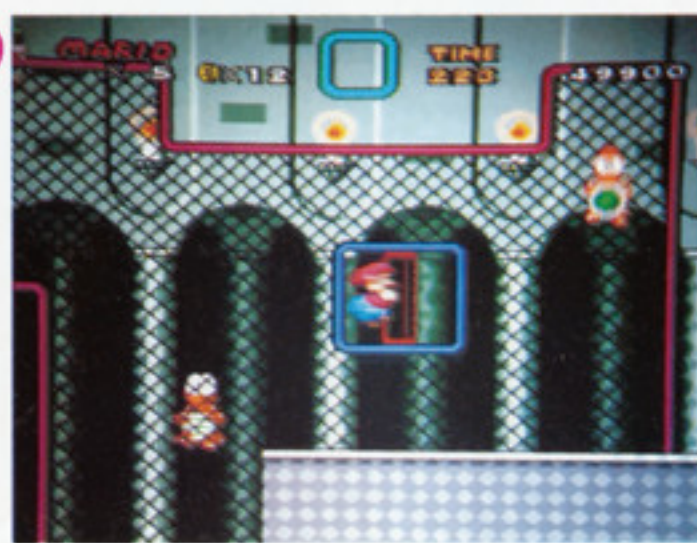
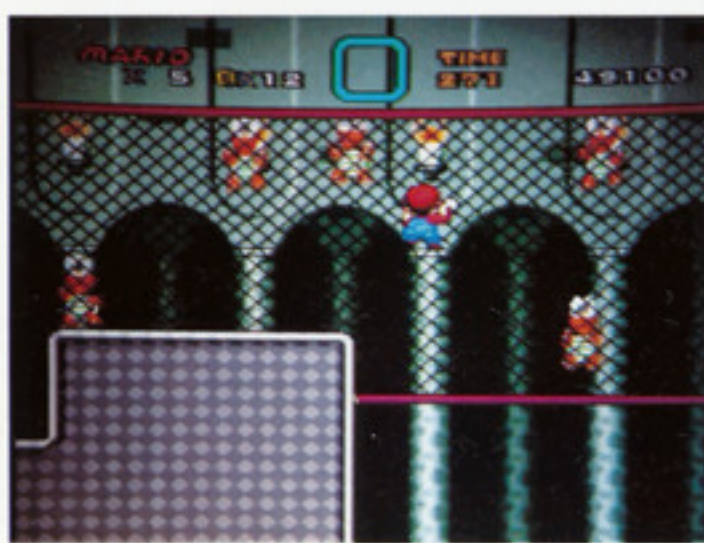
とりわけマリオは、水中に入ると色が変わったり、金網の一部が回転したり、やっぱり今のファミコンのソフトとはずいぶん違うなあ、という気分にさせられた。

21社のサードパーティー

スーパーファミコンもゲームマ

「ドラゴンフライ」は縮小・拡大をフルに生かしている。

「スーパーマリオワールド」のシステムは前作のマリオ3と同じ。

よりリアルになった背景。

デカキャラも登場する。

写真はすべて発表会会場内のビデオプロジェクターより撮影したものです。

こちら側からくるりと回って網の向う側へ。

シンである限り、やはりソフトが命であることに変わりはない。

そこで気になるサードパーティーだが、以下の21社がすでに参入を表明している。

コナミ、ハル研究所、SNK、スクウェア、カプコン、ジャレコ、寿工業、サン電子、チュンソフト、セタ、データイースト、光栄、バンダイ、エニックス、アイレム、テクモ、タイトー、ハドソン、アスキー、ポニーキャニオン、CBSソニーグループ

その他にもいろいろ

今回の発表会で明らかになったことが、この他にもいくつかある。

その1：ファミコンを下取りしない

以前は、ファミコンの下取りも検討されていたらしいが、通信端末としてのファミコンの可能性やスーパーファミコンの本対価格自体の引き下げで、その必要もなくなったようだ。

その2：ファミコンアダプタは発売しない

前回の発表会で、スーパーファミコンとファミコンソフトの互換マシンとして紹介されたファミコンアダプタだが、結局発売は見送りになってしまった。

その3：ファミコンのACアダプタとRFスイッチが使える

現在のファミコンで使っているACアダプタとRFスイッチは、スーパーファミコンでも使える。

だが、RGBケーブル、S端子付きケーブル、ステレオケーブルは別売で手に入れなければならない。

と、以上ざっと紹介してみた。

ところで気になるメガドライブとの比較だが、詳しくは来月号でやるので期待してほしい。

来月号もBEメガね！

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

マージャンCOP竜

●セガ/12月発売/価格未定/TAB

ギャンブラーおススメのゲームだ!

麻雀劇画誌から出てきたようなキャラクターたちがしのぎを削る、麻雀アドベンチャーゲームの登場だ。

麻雀劇画誌に出てくるようなストーリーをもとにアドベンチャーゲーム形式をとった、新しいスタイルの麻雀ゲームが発売される。その名は「マージャンCOP竜」。どこか「哭きの竜」にも似ているけど、自称ギャンブラーを自負する人なら、ぜひおススメのゲームだ。

全10ステージからなるこのゲームは、各ステージに登場する敵との会話や対局をすることによって、謎を解いていく。ステージ1・雀荘「あとのまつり」から、ステージ10・ウーロンビル「白狼の日本支部」まで、いろいろな得意技をもった個性的なキャラクターが登場する。今回はステージ3までのキャラクターを紹介しよう。

これは麻雀対局モード。それにしても仮面ヘンダーってヘンなヤツだね。

■ステージ1・雀荘「あとのまつり」
コマンドビネガー

シュワルツェネッガーに似たタフなヤツ。パワーでガンガン押すタイプで、役満などのでかい手を好む。和がられるとやっかいな相手だ。

■ステージ2・喫茶店「ひまつぶし」
仮面ヘンダー

仮面ノリダーに似ている。わけのわからないタイプで、変な待ちを好む。とらえどころのないお調子者。

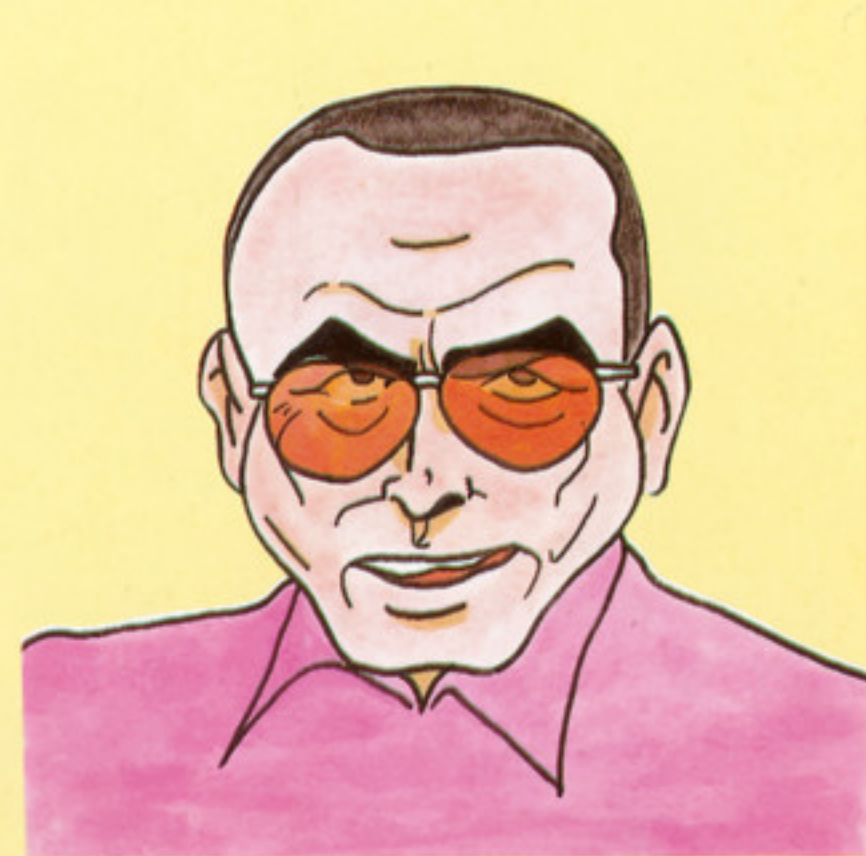
右のカコミのなかのイカリ、ESPについて次号で説明するから、それまで待っててね。

■ステージ3・銀座のクラブ「守護霊」
産波哲夫

丹波哲郎に似ている。暗い性格で、麻雀でも純チャン、チャンタなどを好んで和がる。ちょっとうす気味悪い相手だ。

その他、ゲームの種類には対局麻雀ゲームモード、清一クイズモードがある。ストーリーやゲームルール、ステージ4以降のキャラクターなどについては、次号で紹介しよう。

ステージ1 雀荘「あとのまつり」
コマンドビネガー

ステージ2 喫茶店「ひまつぶし」
仮面ヘンダー

ステージ3 銀座のクラブ「守護霊」
産波哲夫

TEL・TELまあじゃん

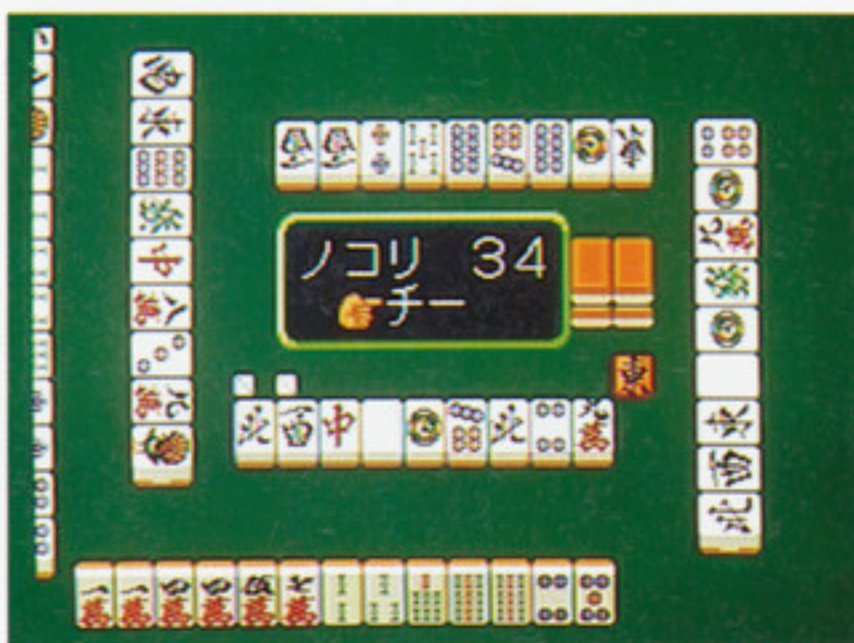
●サン電子／10月発売／価格未定／TAB

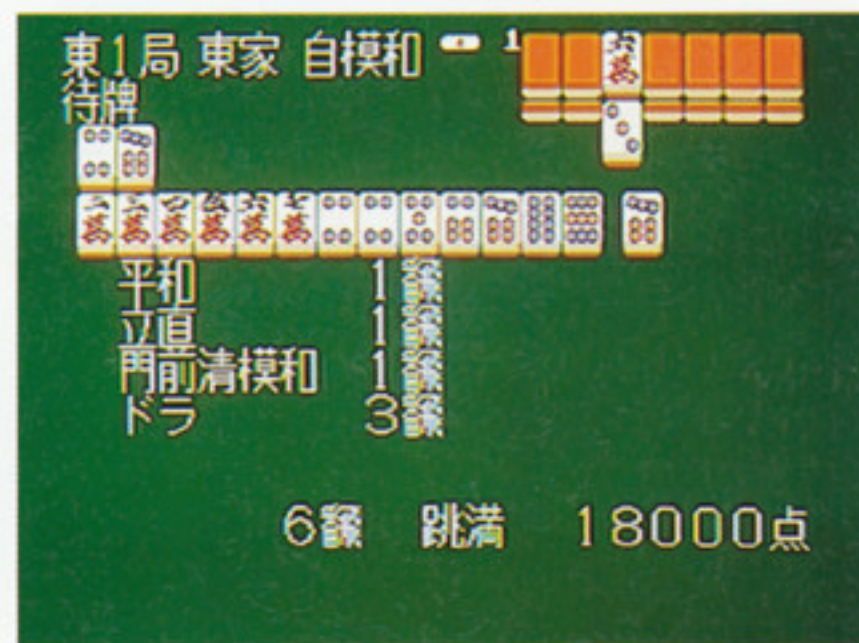
モデム対応第1弾は本格派麻雀。

中国4000年の歴史をかけた強者ぞろいをなぎ倒して、己の技を磨くのだ。

発売まで1ヵ月たらずとなったモデム対応ゲーム。メガドライブの周辺機器第1弾として発売されるモデムには、ゲーム以外にもホームバンキングなどの用途が考えられているだけになんとか成功してほしいものだ。ところでこの「TEL・TELまあじゃん」、前号では「麻雀悟空」というタイトルだったけど、ただの「まあじゃん」に変更された。でもゲームの中身のほうは、パソコンやファミコンにもなった「麻雀悟空」のままなので、心配無用だ。

タイトルは「TEL・TELまあじゃん」に決定したぞ。

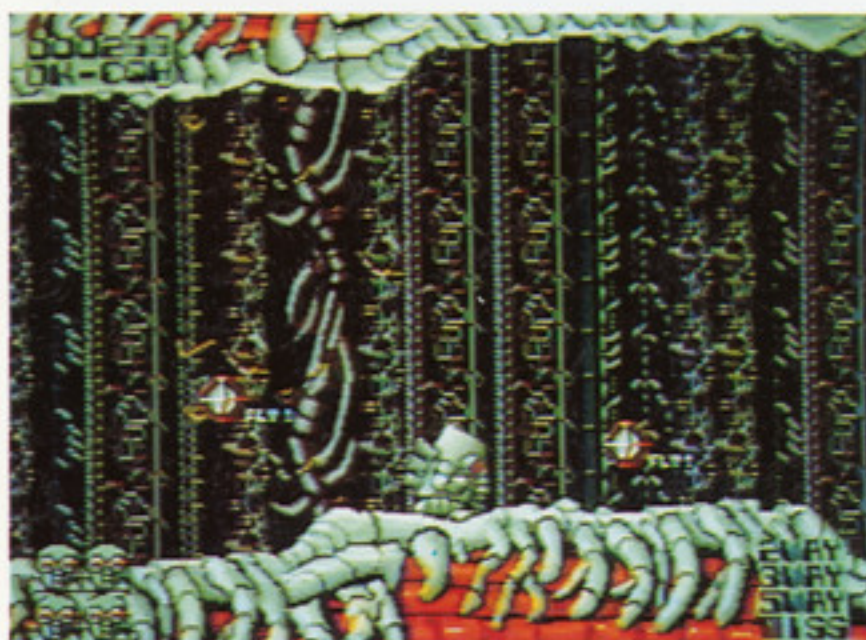
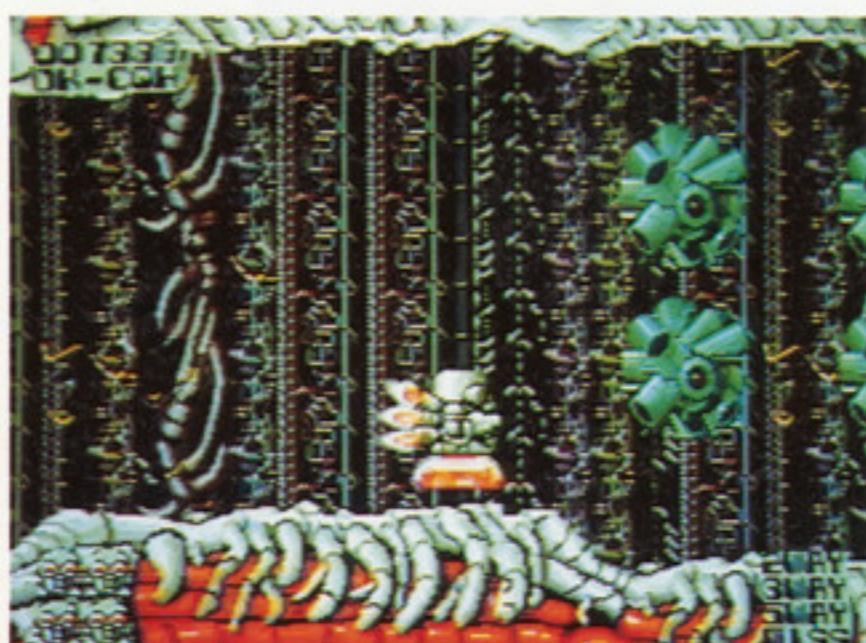
ゲーム内容は、初級、中級、上級の3クラスに分かれており、各級に8人の面子がいる。それらの面子と、ノーマルモード（1人のプレイモード）か、通信モード（1人または2人のプレイモード）で対局が行える。基本的には「麻雀悟空」と同じものになるが、通信機能をはじめ、メガドライブのハードのもつ卓越した処理機能を活かすだけに、期待ができるだろう。そのほかくわしい内容については、次号で！

なくときにはノコリ牌の数が表示される。チーをするにはまだ早い。

方向キーによって相手の手牌をのぞくことができる。これなら負けるわけないね。

裏ドラ2枚のって跳満だ！

アトミック・ロボキッド

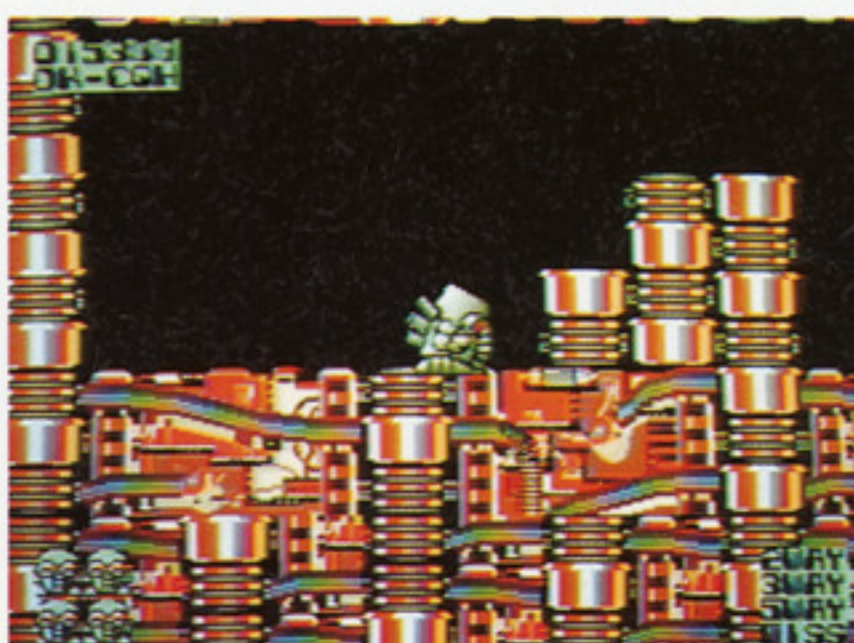
●トレコ／12月発売／価格未定／SHTⒸCPL

SHTファンお待ちかねの期待作だ！

ビデオゲームからさらにバージョンアップしたロボキッドがメガドラに登場だ！　人類の危機を救え!!

彼が主人公のロボキッド。迷路の出口を目指して進もう。

登場する敵も、ビデオゲームとほぼ同じものばかり。メカニックだぞ。

ちょっと前にゲーセンで人気だった機種が、もう家で遊べてしまうというんだから、なんともうれしいじゃないですか。この「アトミック・ロボキッド」は、迷路の中をパワーアップしつつ進む、シューティングゲーム。シューティングものが少ないメガドライブでは、うれしい1本になるんじゃないかな。

かわいらしい主人公には、じつは人類の生存にかかわる使命がある。それはゲームを進めていくうちに、少しずつ明らかになっていくという、なかなか魅せる演出もあるぞ。各面の最後に待つボスを倒し、出口から脱出すると、次のステージに進める。

ビデオゲーム版では期間のつごうで実現できなかったアイデアなども、このメガドライブ版には入る予定。つまりビデオゲーム＋αといったデラックス版になるそうだ。これはビデオゲームファンも見逃せないぞ。グラフィックのきれいさもビデオゲームなみだし、期待できる1本になりそうだ。

今回は2面までしか見せられないが、次回も続けて紹介する予定だ。

これはビデオゲーム版。わくわくするような、きれいな画面だ。

ゴールデン・アックス

●セガ／12月下旬／6,000円／ACT

あなたの投げたのは金の斧ですか

それとも銀の斧ですか？　いいえ、戦斧です。というわけで、今月はゲームに登場する個性的なキャラクターたちの魅力に迫ってみよう。

アバロンヒルも超絶賛!?　の剣と魔法の大スペクタル「戦斧」は、キャラクターたちの細かいアクションと、セガ独特の奇抜なアイディアが魅力のロマン格闘技ゲームだ。

ゲーム開始時に、プレイヤーは異なる性質をもった３人のキャラクターのなかから、マイキャラを１人選ぶ。３人のキャラクターは、ティリス・フレィアー、ギリアス・サンダーヘッド、アックス・バトラーだ。また、敵デス・アダー兵士たちのキャラクターも見逃せない。というわけで、今回は迫力満点のイラストで、紹介してみよう。

回転するタイトルもばっちりだ。

ティル最強の魔法もこのとおり忠実に表現。ダッシュをするアックス。モンスターに乗ったり、地面をゴロゴロしたりとマイキャラの動作はバラエティに富む。

これはビデオゲームの画面写真。メガドラ版とほとんど差がないぞ。

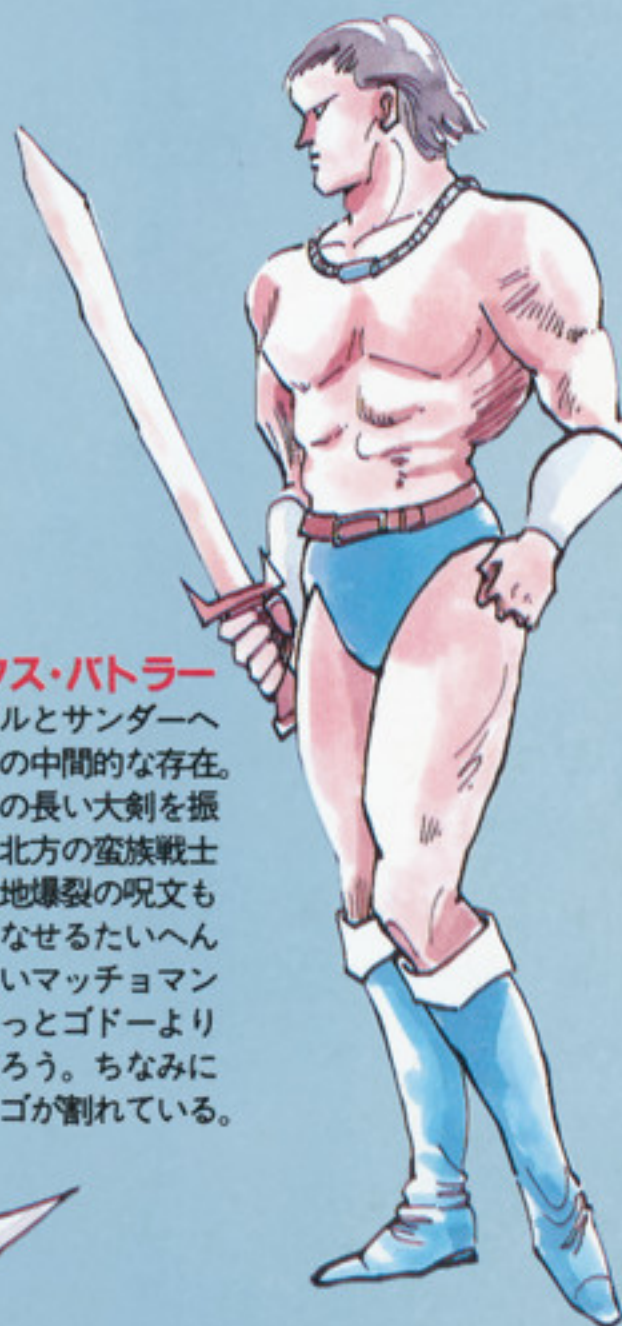
主要登場キャラクター

マイキャラクター

ティリス・フレィアー（通称ティル）

王家の血をひくお茶目な女戦士。炎熱の呪文を得意とするが、剣さばきもなかなかのもの。必殺技はそのスレンダーなボディから繰り出される飛び蹴り。バイオニック・ジェミーも顔負けのワンダーウーマンだ。

アックス・バトラー

ティルとサンダーヘッド老の中間的な存在。リーチの長い大剣を振り回す北方の蛮族戦士だ。天地爆裂の呪文も使いこなせるたいへん頼もしいマッチョマンで、きっとゴドーより強いだろう。ちなみに彼もアゴが割れている。

ギリアス・サンダーヘッド（通称サンダーヘッド老）

ドワーフのおじいさん。巨大な戦斧を自在に操り、デス・アダーの兵士をけちらす。電流の呪文を少しだけ使えるが、威力はそれほどのものではない。典型的な戦士タイプ。

敵キャラクター

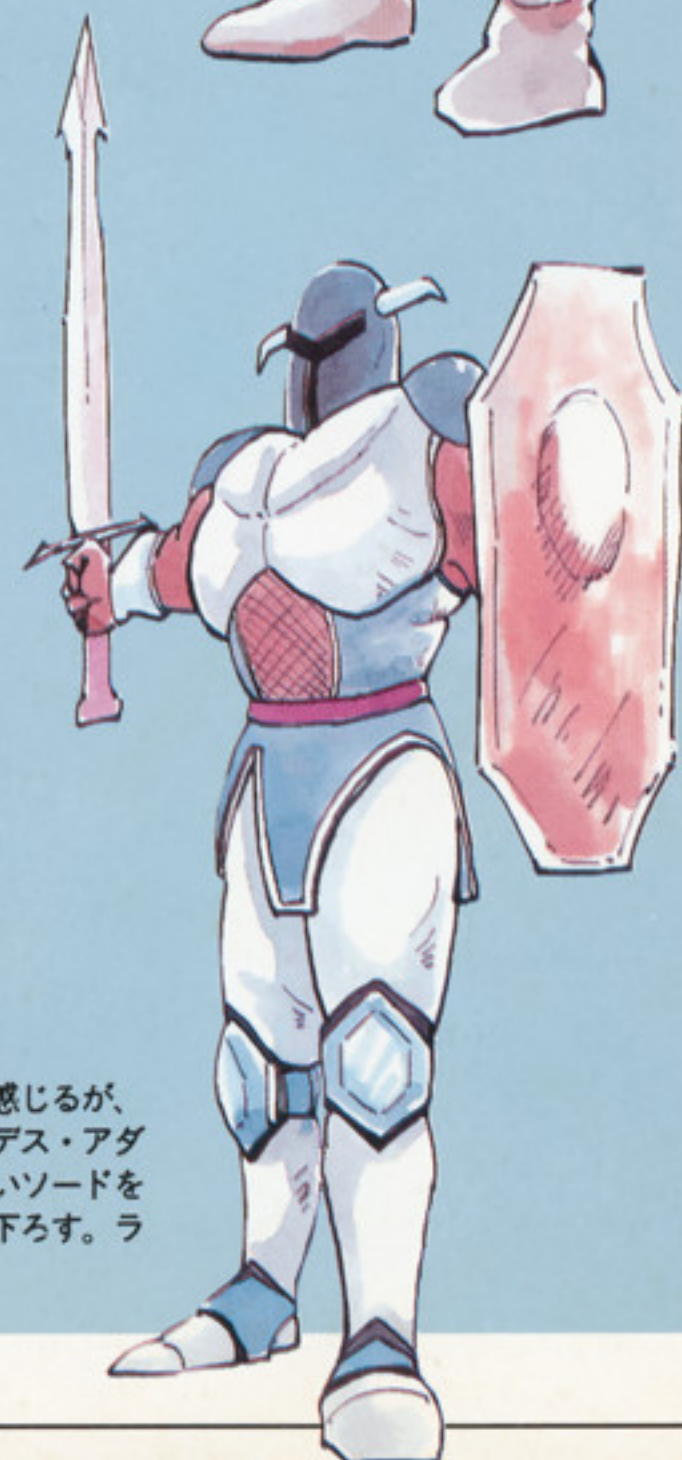
デス・アダー兵士 ビアダルタイプ

大きなハンマーを振り回す怪力デブ。容姿はサンダー杉山、性格は泉谷しげる、とたとえれば、その恐さがわかってもらえるだろうか。ラウンド１のボスである。

デス・アダー兵士 アマゾネスタイプ

色気ムンムンのあねごたち。武器のリーチが長いうえ、フットワークも軽い。ようするに手強いのだ。ラウンド２のボスとして登場する。すこし垂れている。

デス・アダー兵士 ナイトタイプ

語調にあやしげなものを感じるが、そんなこととは関係なく、デス・アダー軍最強の兵士だ。幅の広いソードをものすごいスピードで振り下ろす。ラウンド３のボス。

エア・ダイバー

●アスミック／12月発売／価格未定／SHT

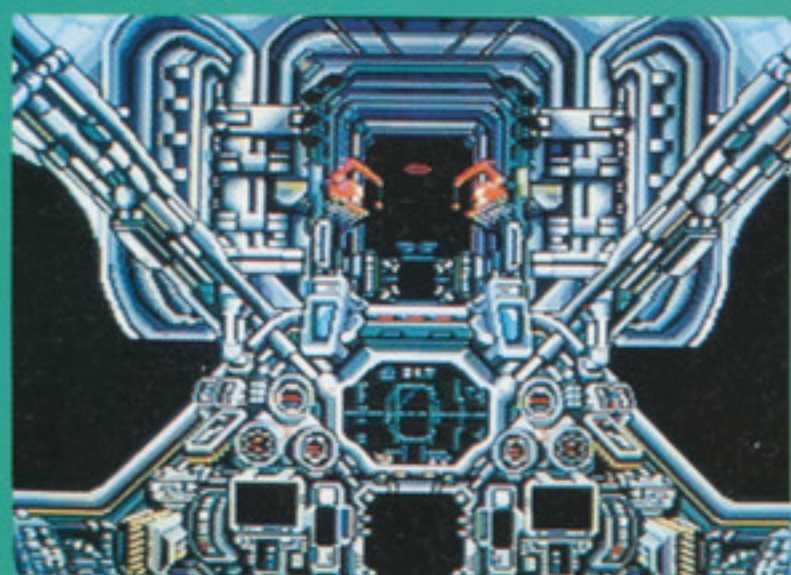
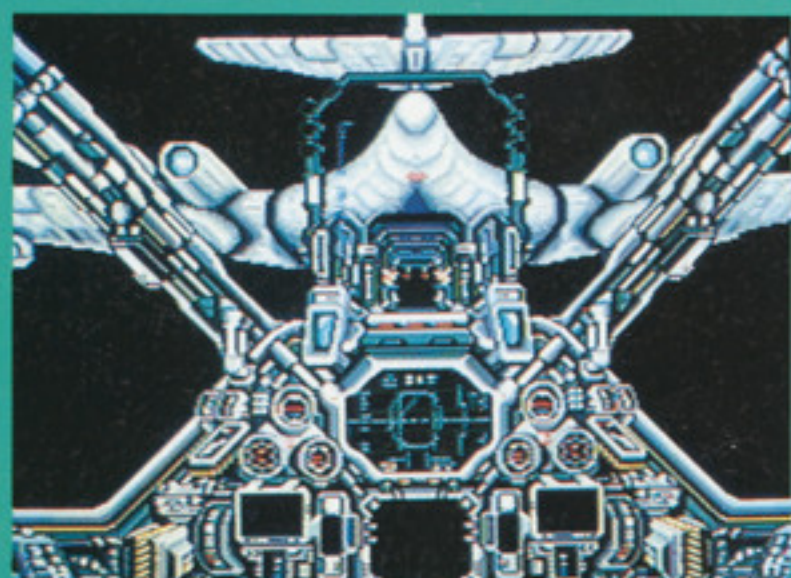
ステルスってなんじゃ!?

アスミックの参入第2弾は、オリジナルのドッグファイトシューティング。

最近メガドライブに力を入れているアスミックの参入第2弾が決定した。オリジナルシューティング「エア・ダイバー」だ。ビデオゲームからの移植ラッシュが続くメガドラソフトのなかで、数少ないオリジナルソフトだけに期待している人も多いだろう。

「エア・ダイバー」は、3D画面を用いて戦闘機どうしのドッグファイトを展開していくゲームだ。「アフターバーナー」などと違ってパイロットがコックピットの中から見た視点で構成されている。ようするに計器を見ながら自機を操縦しなければならない。シミュレーション的要素が高いってことだね。

また、自機や敵機は、実在する兵器をベースにしてあるので迫力があるぞ。

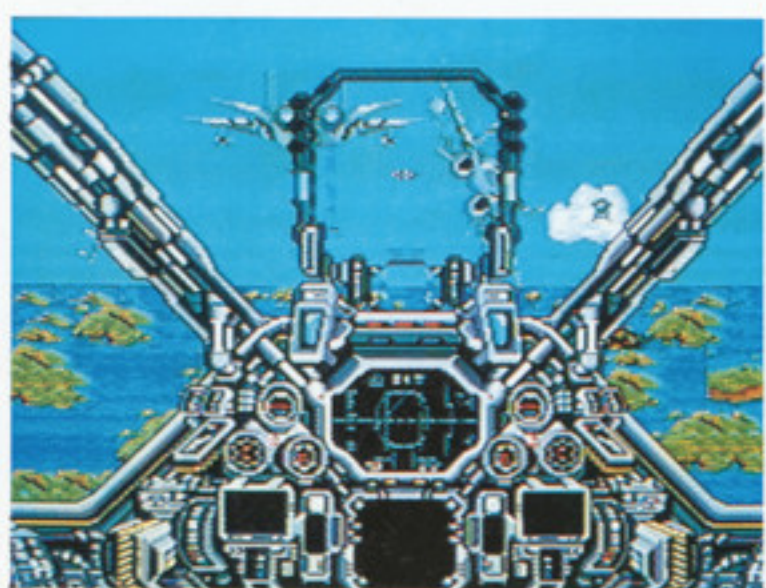
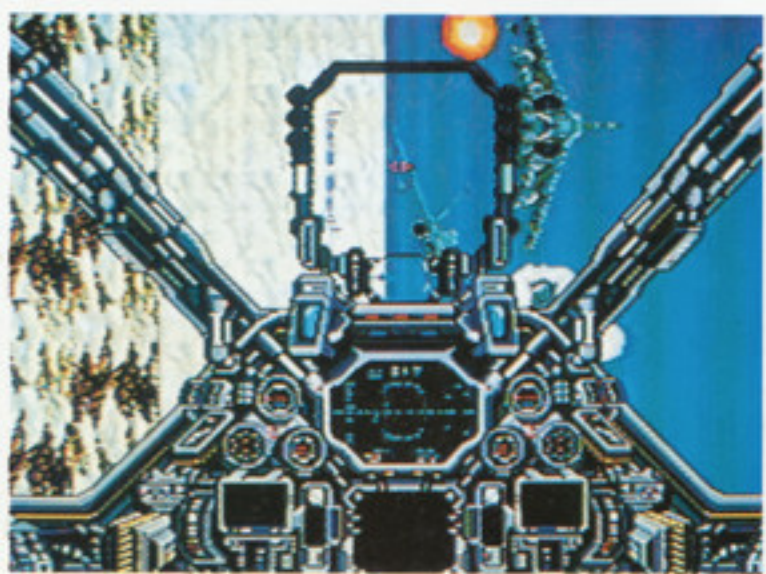
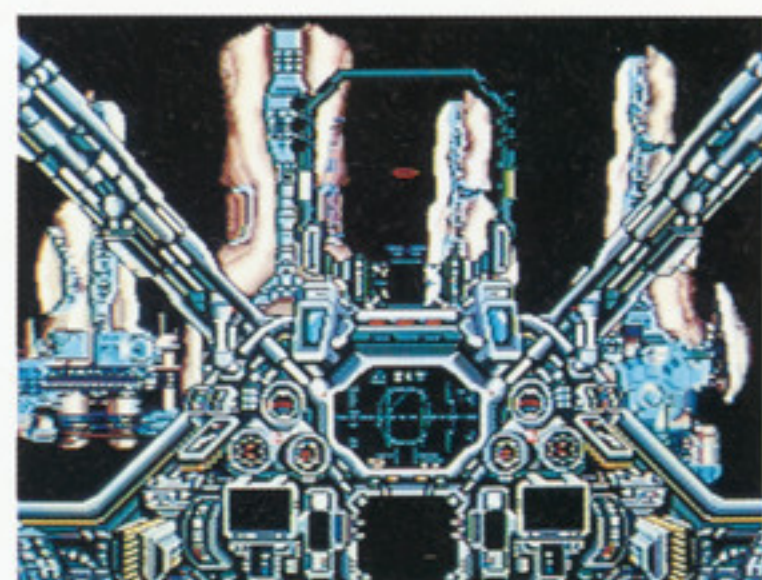
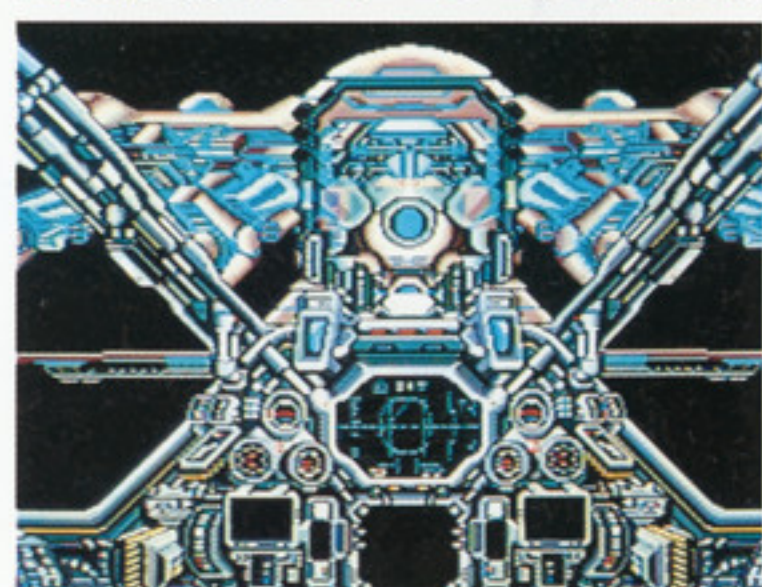
戦いすんで母艦に着艦

母艦をサイトにしっかりとらえてから、ゆっくり進んでいくのだ 切りとってパラパラマンガにするといいぞ(そのときはBEメガをもう1冊買うように)

これがF－19のコックピットだ。とくに燃料ゲージの残量には注意！

では、ちょっとストーリーの紹介でもしておこうか。世界が2大軍事大国の動向に注目しているさなか、その陰で強力な力をもった軍隊が誕生しつつあった。1人のマッドサイエンティストをリーダーとするテロ組織が、地球規模の侵略を企(くわだ)てていたのである。彼らは、ハイテクノロジーを駆使して8機の空中空母を建造し、反撃の間もあたえずに世界の空を電撃的に制圧したのだった。

彼らの攻撃を逃れたのは、太平洋上空でテスト飛行中であった最新鋭戦闘機F－19ステルスただ1機。プレイヤーは、このF－19を操りテロ組織のハイテク兵器に単身立ち向かっていく……ってかんじだ。

ところで、自機のF－19ステルスは、米軍の超最新鋭戦闘機。まだ実物は、発表されていないが開発されていることは確かなようだ。ちなみにステルスとは、レーダーに映りにくいように様々な処理を行うことである。

ゲームは、まず自機の進むエリアを選択することから始まる。戦略を考えてしっかり選ぼう。選択がすんだらテイクオフ／　敵機と交戦したり回避しながら進んでいき、各エリアにいる巨人空中空母を撃破するのだ。燃料や弾薬には限りがあるのでやみくもに撃ちまくると後で泣きをみることになるぞ。また、せっかくボスの空中空母を撃破しても、自機が補給空母に着艦しないとエリアクリアにならないので、燃料切れで墜落、なんてことにならないように注意したい。こうして順調に進んでいき最終エリアをクリアすると最強の敵機の来襲。こいつを倒せばエンディングだ／

せっかく後ろをとったのにミサイルを撃たれた。迷わず回避だ。

雲の上での90度回転シーンだ。気分は、トップガン。

柱の間を通り抜けろ。こんなところでロールシザースをかまさないように。

敵ボスキャラの空中母艦だ。迷わずトリガーを引け／　ボ・カンボス。

敵機は、5種類。開発画面を見るとハリアーやF－14トムキャットみたいなのがいる。米軍機どうしで戦うことになるのかな？

敵の空中空母は、4種類あるということ以外、今のところ不明。マークIII版「アフターバーナー」のグラントノフみたいなやつだね(クリア不能という意味じゃないぞ)。そして、唯一の味方の空中空母が1機いる。ここで、燃料や武器の補給、スペアアイテムの取得、エリア選択などを行う。

今回は、開発中の画面を部分的にみただけだったが、かなり変化に富んでいて、飽きがこないって感じ。全体的にいろいろな要素がからみあってるこのゲーム、しっかり作ればすごくいけるソフトになるだろう。

これで、アフターバーナーなみに拡大、縮小、回転なんてしたら感動モノなのだが、はたしてどんな仕上がりになるか!?

Herzog Zwei（ヘルツォーク・ツヴァイ）

●テクノソフト　12月初旬発売　価格未定　ＳＬＧ

君は最高指令官になれるか！

兵器を生産し指令せよ。敵はすべて撃破せよ。めざすは敵要塞破壊だ！　ここにアクティブＳＬＧ誕生!!

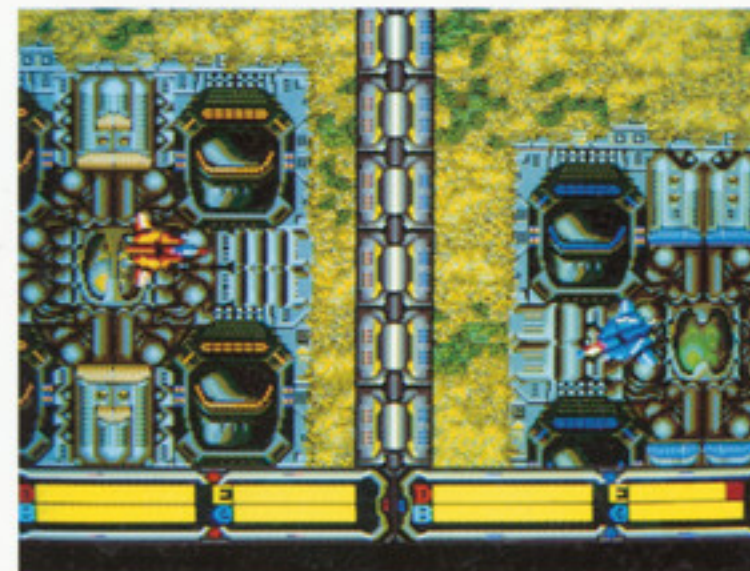
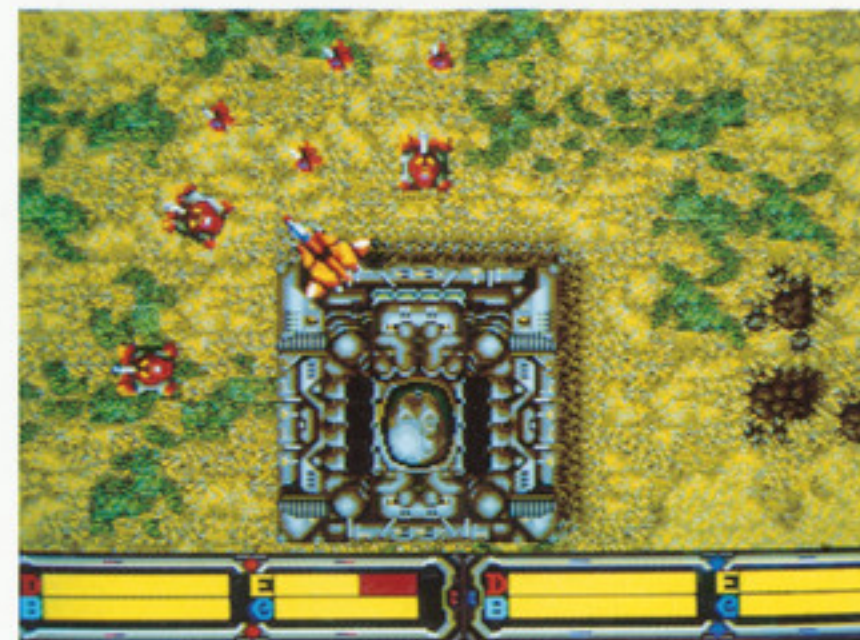
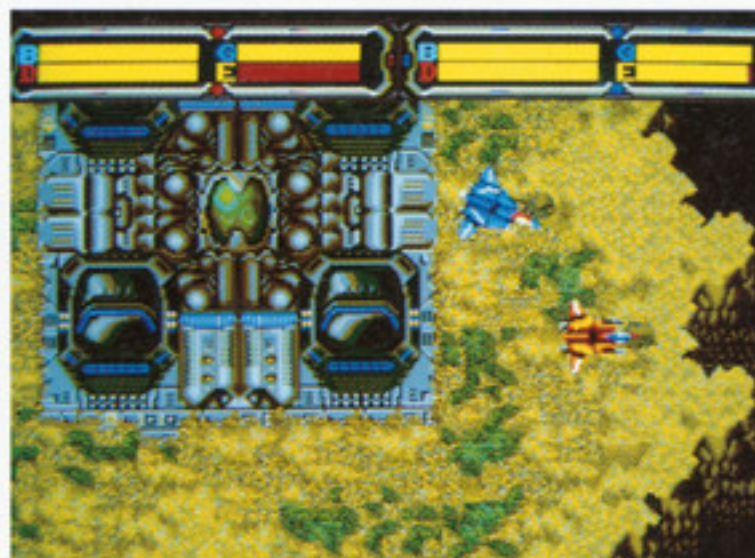
テクノソフトからメガドラ用ソフト第２弾が発売される。このゲームは同社が以前発売したＸ68000版の｢Herzog Zwei｣のコンセプトをベースに、新しいシステムを取り入れて開発された新作で、ただのパソコン版からの移植とは違いニュージャンルのゲームとなっている。

新しいシステムとは、従来のシミュレーションゲームにあったターン制とＨＥＸ制を排除して、すべてをリアルタイムにしたことだ。これはＳＬＧのおもしろくないといわれているところを補ったもので、これによってアクティブ的要素が加わわり、エキサイティングな興奮が味わえる。

ゲーム内容は、敵陣地を占領していくリアルタイムＳＬＧで、プレイヤーは自分の分身である戦闘型運搬ロボットを操り、兵器の生産指令、兵器や歩兵の行動指令、運搬を行う。そしてこれらに指令すると、自分の知能で勝手に敵陣めがけて進行、攻撃を開始し、これらの戦況をリアルタイムで見ることができるのだ。もちろんプレイヤーには、戦闘フォーメーション等の知的戦略が要求される。対戦方式は、対コンピュータ戦と、２人同時プレイがある。くわしい内容については、次号で紹介しよう。

※画面写真は開発中のものです。

最高指令官として的確な指示を出すことができるか！

この画面写真は対コンピュータ戦のもの。

２人同時プレイの場合は、このように画面が２分割されるのだ。

発売が待ちどおしい、期待のアクティブＳＬＧだ！

ヘビーユニット

●東宝／発売日未定／価格未定／ＳＨＴ ©KANEKO 1989 TOHO CO., LTD.

歯ごたえありそーな横スクロールSHT

東宝参入第１弾は、タイトーのビデオゲームの移植作。原作は、かなりムズかったが、メガドラ版は？

シーン３のボス。こんな弾、よけられるでしょうか。

HEAVY UNIT
-U.S.A. VERSION-
KANEKO
©1988 KANEKO CO., LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.

昨年12月タイトーから発表されたシューティングビデオゲーム「ヘビーユニット」が東宝の参入第１弾で登場するぞ。

基本操作は、方向ボタンで８方向に自機を操り、２つのボタンでファイヤーとボムを撃ち分ける。特定の敵を破壊すると、その場にアイテムが出現するので、ガンガンパワーアップして敵をなぎ倒していく。もちろん各ステージごとに巨大ボスキャラが出現するぞ。オリジナルのビデオゲーム版のパワーアップは、ちょっと変わっていて、スピードアップとシールドに限っては、無制限に取れた。スピードアップを何個取れるかなんて挑戦するのもおもしろいかもね。また、アイテムのなかには、自機を変形させるヤツもある。そのときの状況に合わせて攻撃重視のロボット体型、あたり判定を小さくして逃げやすくするなら戦闘機体型と機転をきかせて進もう。

敵キャラは、バリエーションに富んでいる。いきなりワープしてくるもの、ヘビのような多関節キャラ、鬼のように弾を撃ってくる砲台など、クセのあるものばかりでかなり手こずりそう。巨大ボスキャラは、画面全体に弾を放出し暴れまくるというわがままな攻撃をかましてくるぞ。

とにかく、「サンダーフォースⅡ」に続いて出る、横スクロールシューティングゲーム「ヘビーユニット」。完全移植されれば話題になることまちがいない。今から腕をみがいておこうぜ。※画面はビデオゲーム版のものです。

シーン２のボス。骨になってんのに動くんじゃない。

すでに死が見えているような気がする。助かるのか!?

うーん、倒しがいあるぜ。自機はロボット体型。

フェリオス

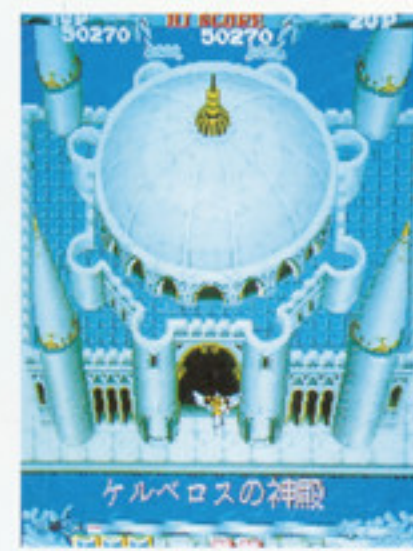
●ナムコ／発売日未定／価格未定／SHT ©㈱ナムコ

早く見せてくれ！

メガドライバー（メガドライブユーザー）期待のシューティング。開発状況は……？

先月号で、「次号でもう少し紹介したい！」と高らかにいったのだが、今月もビデオゲーム版の写真で我慢してほしい。前号の段階では年末に発売を予定していたようだが、少々遅れ気味で、来年の3月くらいになりそうだ。そうなると逆算していくとメガドラ版の写真が見れるのが10月くらいではないだろうか。待ちきれないみなさんは、ゲームセンターでフェリオスにお金をつぎ込んでおくのもいいだろう。フェリオスがない場合はドラスピに興じるのもよし。なぜなら時は金なり、光陰矢のごとし、目は心の窓だ（書道の師匠のお言葉なり）！ 次号こそはもう少し紹介したい！

ある敵を撃つとパワーアップアイテムがふわふわと落ちてくる。左上のがそれ。

グライアイの急所は青い水晶だとわかったからといって、かんたんに倒せるものではない。

ケルベロスの宮殿へ突入するアポロン。メガドラで、この迫力を再現できるか？

重装機兵レイノス

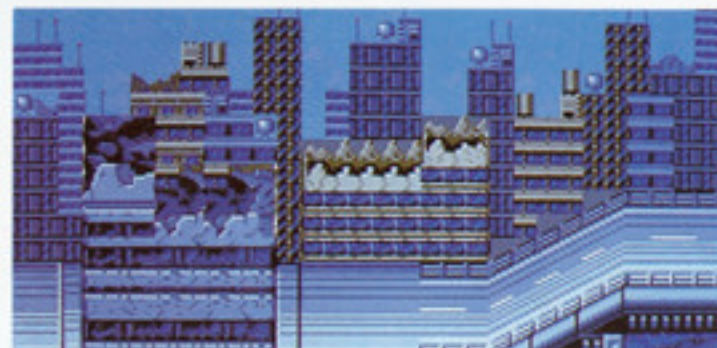
●メサイヤ(NCS)／来春予定／価格未定／SHT

リアルでぶあつい!?

超マニアックなメカ設定にＳＦファンが、はやくも驚喜乱舞か？来春まで待ってちょーだいっ。

メガドライブ参入が、決定したメサイヤ（ＮＣＳ）が、ＳＦアニメの雰囲気そのまんまのロボットアクションシューティングゲームを開発中。タイトルは、「重装機兵レイノス」。画面構成は、横画面の多方向スクロールでリアルなパワードスーツや突撃艦などがバシバシ登場するぞ。

これが、自然のレイノス。白い自機は、ＳＦアニメの伝統。

ゲームの展開は、これまでのシューティングにありがちな各面の最後にデカキャラ登場、そして面クリといった単純なモノではなく、各面ごとにミッション（任務）が設定されていて、ストーリーと深くからんでいるんだ。

スペースコロニーの内部。コロニーの中で暴れちゃイカンよ。

そして、数多くのシミュレーションゲームを出してきた、メサイヤだけに、登場するメカの設定は、超マニアックでリアルそのもの。ストーリー重視のリアル思考アクションシューティング「重装機兵レイノス」。ＳＦミリタリーファン必見のソフトになりそうだ。

味方の巨大戦艦。３連装砲塔が、いかにも強力そう。

敵の戦艦。これまたデカい。ゲーム中でどんな動きをするのか？

カース

●マイクロネット／12月発売／価格未定／SHT

SHTファンお待ちかねのゲームだ

細かく描き込まれたグラフィック、多彩なパワーアップが戦闘をよりリアルにさせてくれる。

マイクロネット参入第１弾は、かまやつひろしもびっくり（知らないか、ちぇっ）、画面全体にサイケデリックな雰囲気が漂う、横スクロールタイプのパワーアップシューティングゲームだ。

進化する豊富な自機のパワーアップの種類。グロテスクな面、遺跡面などの変化に富んだステージ。おなじみの超巨大ボス群。「カース」は、これら古今東西のシューティングゲームのエッセンスを活かした、正当な作りになっているので、マニアからビギナーまで、幅広く楽しめそうだ。

発売は当初の予定よりも少し遅れて12月予定とのこと。メガドライバーにファンの多いシューティングだけに期待して待ちたい。

グロテスクな敵キャラはまるでゾウさんみたいだね。

大原始林をフッ飛ばすマイキャラ。巨大植物が気持ちワルイ。

画面は一転、パイプが密集する要塞内部。激しい攻撃が待っている。

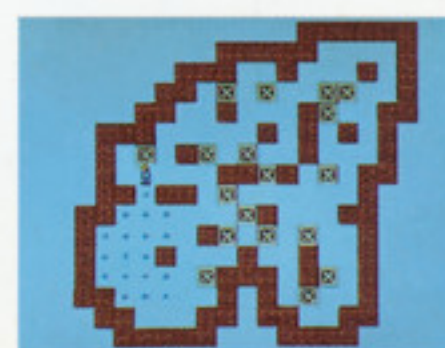
倉庫番

●メサイヤ(NCS)／12月予定／価格未定／PUZ

メサイヤのかくし玉！

パズルブームの波に乗って空前のリバイバル。

メサイヤのもう１本の新作は、なんと「倉庫番」。「倉庫番」は、ゲームボーイや電子手帳、ビデオゲームへの移植も決まり、「テトリス」以後のパズルゲームのトレンドになりそうな勢いだ。

メガドラ版は、ステージ数200で、オープニングデモも搭載。そして、何よりの、目玉は、タイム制のモードと面セレ可能なパズルモードの２本立てだ。新世代の「倉庫番」は、ハマるぞ！

開発中の画面。背景にグラフィックが入いる可能性もあり。

最新のホットメニューを宅配します
BEメガ・ホットメニュー

BE-MEGA HOT MENU

RAMBO III

セガ／10月下旬発売／価格未定

あのランボーがメガドライブに

真の筋肉美を追及する男、シルベスタ・スタローン主演の人気映画「ランボー」シリーズ。そのランボーが、メガドライブのゲームになって帰ってきたぞ。撃ち放題のマシンガン、火のついた弓矢など、スクリーンと同じ興奮と迫力が味わえるはずだ。

なによりバシバシ撃てる爽快感(そうかいかん)を、キミにも味わってほしい。プレイする前にビデオ観賞し、さらに迷彩服を着ると、もっともっと気持ちいいはずだぞ。

デモだって見てほしい

なんてったってメガドライブだから、画面がきれいなのは当たり前。しかし、さらに注目してほしいのが、デモなどに使用されているグラフィック。

まるで写真のような取り込み画像が、とにかくカッコいい。ビデオでも見ているようだ。今にも動き出しそうなランボーをじっくり御覧あれ。

もうひとつ、感動してしまうシーンがある。ゲームの導入部、トラウトマン大佐が連れ去られてしまうシーンがあるが、これがまた映画そっくり。3台のジープがヘリコプターに追われ、1台、2台と破壊されてしまうところまで、まるっきり映画しているのだ。このアニメーションは、映画を見た人には必見だぞ、と断言してしまおう。

覚えることは何もない!?

ネコさんやイヌさんでも遊べるように、とにかく簡単(かんたん)な操作方法になっている。十字キーで主人公を動かし、3つのボタンで特殊兵器の使用、セレクト、マシンガンの発射だ。このボタンは、各自で好きな配置に設定できるので、とっても便利だぞ。

目的はただ1つ。敵に捕まったトラウトマン大佐を助けること。そのために、秘密工作員を助けたり、武器庫を破壊したりと、とてもたいへんなのである。

この簡単な目的なら、誰にでも理解できるだろう。やっぱり理想のゲームとは、マニュアルなどを読まなくても遊べるくらい、単純なものだと思う。その点、このゲームは合格なんじゃないかな？

3種類の特殊兵器

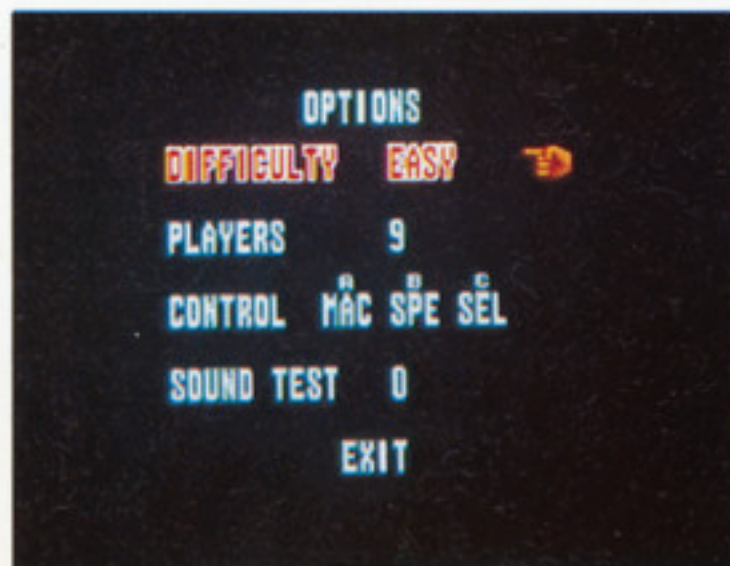
使わないとソンをする、とっても便利な武器が全部で3種類ある。それぞれの特徴を生かして、戦いを有利に進めたいものだよね。逆に、特殊兵器を使わないと、倒せない敵もいるから困ったもんだ。そこで3種類の武器の、上手な使い方講座を開設してしまおう。

★ナイフ
投げて使うわけではないので、数に制限はない。ただし近くの兵隊さんしか倒せない。車や戦車には、まったく歯が立たないから、何回攻撃してもダメだよ。この武器に限らないが、特殊兵器を使って倒した場合、"A" とか "B" とか書かれたパネルが出現する。これを取れば特殊武器の残弾数が増えるのだ。

★弓矢
映画中でも活躍していた、火のついている矢がコレ。ボタンを押している間、どんどんパワーが上がっていく。よく "溜め" とか、"気合い" とかいわれている、アレのことだね。装甲車やヘリコプターなどに、とくに有効。数に限りがあるので、"A"パネルをちゃんと取って、残弾数を増やしておくのも忘れずにね。

★時限爆弾
ペコッと置くと、約3秒後に爆発する。装甲車やヘリコプターに対してはもちろん、武器庫内部での破壊工作時にとても役立つ。弓矢同様、数に限りがあるので、"B"パネルは見逃さないこと。セットしたらサッサと逃げないと、爆発に巻き込まれてしまうので注意。でもこんなもの持ち歩いちゃ危ないなぁ。

リアルなグラフィックが、なめらかにアニメーションする。

おなじみのオプション機能。難易度、プレイヤー数、ボタンの設定ができる。さらにサウンドテストまである親切さだ。

ステージ1

MISSION 1

敵領土へ侵入せよ。

PLAYER 1 START

この面はMAPも狭いので、迷うことはないだろう。敵もザコみたいなヤツしか出てこない、ちょっとした練習ステージだ。

はじめから登場するジープは、敵の兵隊を搭載している。そのまま知らんぷりしておくと、兵隊さんがバラバラ降りてくるので、早めに弓矢や爆弾で破壊しておこう。ところどころにヘンな筒が置いてあるが、これには爆薬が入っているらしく、弓矢で攻撃すると爆発する。これを利用して、近くにある見張り台やジープを破壊することができる。

この面のボス的存在である要塞は、ちょっと手ごわい。まず近くに配置されている、2つの見張り台を破壊する。このとき、爆弾以外の武器は無効なので、無駄にほかの武器を使わないこと。そして要塞を攻撃するわけだが、ちょっと離れた場所からのマシンガン攻撃が有効。あまり近づき過ぎると、アッという間にハチの巣にされてしまう。

要塞を倒しても、まだ安心はできないぞ。その後にはヘリコプターが待っている。このシーンは今までの画面構成とは異なり、3D指向の画面になる。

兵隊を運ぶトラックは、パワーをためた炎の弓矢攻撃が有効。

"A"パネルは矢が、"B"パネルは爆弾の数が増えるアイテムだ。

この面を守っている要塞。マシンガンの連射で、ドンドン攻撃だ。

ここでも弓矢を使う。当然パワーを溜めているとき、ランボーは移動できない。しかし照準を合わせることができるのは、パワーを溜めている最中だけ。つまり移動するか、狙いを定めるかの、どちらか片方しかできないのだ。このシーンには、必勝法ともいえる方法があるので、別に用意したワンポイントアドバイスを読んでくれ。

ワンポイントアドバイス ステージ1

花火の打ち上げに使うような筒。これには火薬がつまっていて、火のついた弓矢で攻撃すれば、もちろん破壊できる。

通常、弓矢はパワーを溜めて撃たないと、あまり効果がなかったが、この筒を攻撃する場合はパワーを溜める必要はない。ただ撃つだけで爆発してくれるので、無駄な時間を使わず、サクサク進んでしまおう。

パワーは貯めなくてもよい。とにかくハデハデの爆発シーンだぞ。

ステージ1 対ヘリコプター

要塞の後には、ヘリコプターが待っているが、ものすごく弱い。

考えているようで考えていないのが、このヘリコプターなのだ。

じつはこのヘリコプターには、必勝法があるのだ。ヘリコプターの攻撃を、よーく見れば、だれでも気づくかもしれないけど、ヘリコプターの1発目の攻撃は、必ず上にそれ、ランボーには当たらない。この間にパワーを最高まで上げておいて、よーく狙って攻撃すればよいのだ。

ヘリコプターは一度の攻撃で倒せるから、これだけでよい。他の面でも有効だけど、耐久力があるので、1発だけでは倒せない。

ステージ2

MISSION 2

秘密工作員を救出せよ。

PLAYER 1 START

この地下牢は、破られると
2分後に爆発する。
早く脱出しろ！

やっとのことで工作員を助けてやると、礼もいわずにこの始末だ。

この面は、とにかくMAPが広い。広いうえに似たような場所がたくさんあるので、迷いやすいんじゃないかと思い、MAPを作ってみた。参考になるんじゃないかな？

3つある牢獄のうち、どこかに秘密工作員が収容されているのだが、実際のところはすべての牢獄を破らないといけないようだ。つまり3つの牢獄すべてを破壊しないといけないということだ。

敵は普通の兵隊さんのみ。彼らはランボーが近づかないと、銃を発砲してこないという、ちょっとおマヌケさんばかり。だからそんなにむずかしくはないはずだ。

たくさんの敵に囲まれてしまった場合、その場に止まってマシンガンを撃ってみよう。通常は進行方向にしか撃てないが、止まって撃てば扇状に乱れ撃ちをしてくれるのだ。これでたくさんの敵に囲まれても安心、というわけだ。便利便利。

3つある牢獄は、どれもマシンガンで攻撃すれば開くのだ。

出口を目指して、激しい攻撃をかわしつつ進め。出口は右上にある。

ワンポイントアドバイス ステージ2

ここをうろうろしている敵には、2種類の行動パターンがある。1つはランボーが近づくと、1度止まって発砲してくるタイプ。そしてもう1つは、やみくもに歩きながら発砲しているタイプだ。

歩きながらタイプ（勝手に命名）は、いろんな意味で危ないので、あまり近づかないほうが妥当だろう。無視していよう。

止まるタイプは、はっきりいっておバカさん。なんとかとハサミは使いよう、というように、こいつは利用しない手はない。

普通に歩き、止まるタイプが出てきたら、そいつに向かって進んでいく。当然相手は止まるので、そこをナイフで攻撃するのだ。ナイフで敵を倒すと、弓矢や爆弾の残量を増やすパネルが出現するので、どんどん武器が増えるというわけだ。

敵のタイプを見極めてしまえば、あとはナイフでグサッと……。

ステージ3

MISSION 3

武器格納庫へ侵入せよ。

PLAYER 1 START

写真でわからないけど、この川はキレイにアニメーションする。

1面のヘリコプターと、ほぼ同じだが、少しだけ耐久力がある。

助け出した秘密工作員の話によると、敵の目を武器格納庫に向けて、そのスキにトラウトマン大佐を助けたほうがよいらしい。というわけで、さっそく武器格納庫に侵入だ。

1面に非常に近い印象を受けるが、難易度のほうは「カレーの王子様」と「黒カリー」ほどの違いがあるので、締めてかかろう。

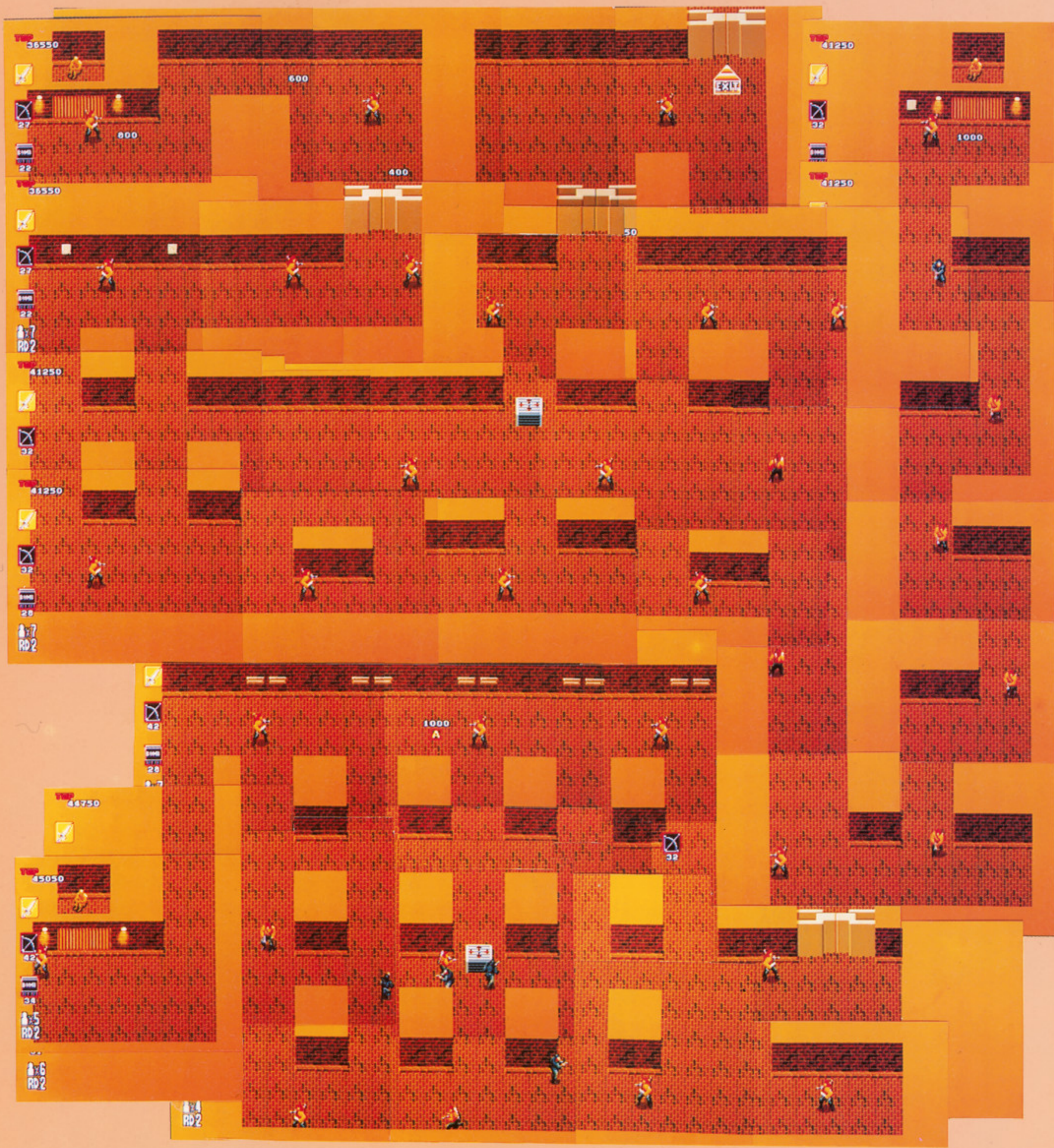
この面で1番困るのは、自分の死をも怖れぬ自爆兵だ。敵のエライさんにいわせればありがたい、しかしこちらから見れば、とんでもなく迷惑なだけというヤツだ。いつだろうと、どこだろうと、なりふりかまわず時限爆弾をセットしまくる。「チクショー。だったらお返しだ」といってもしかたがない。確実にマシンガンで仕留めるようにしよう。

それから兵隊運搬用のジープも多数出現する。これは爆弾か弓矢で応戦しよう。めんどくさい場合は、無視して進むこともできる。ということは、あんまり強くないってことだ。

最後に設置されている要塞は、なんと1面の要塞の2倍の攻撃力をもっている。攻撃のコツは、1面とほぼ同様なので、落ち着いて処理しよう。

さらにこれまた1面同様、3Dシーンが続く。今度はヘリコプターではなく、戦車が相手をしてくれる。ただ耐久力が上がった程度なので、ヘリコプターと同じ感覚で片づけてしまえばよろしい。弓矢1発で倒すことはできないので、左右にある障害物を使い、敵の攻撃を防ぐという手が有効だろう。

他人の迷惑も考えずに、爆弾を置きながら走り回る、ヘンなヤツ。

草むらのなかから攻撃してくる敵兵もいるぞ。要注意の草むらだ。

この後は………

武器庫に侵入したら、やっぱり壊すのが自然だろう、と思ったかどうかは知らないが、とりあえずランボー様お得意の、なんでもかんでも、壊せるものは壊してしまおう。

そしてトラウトマン大佐を救出すれば、めでたくエンディングというわけだ。もちろんきれいな画面で、映画同様の感動が得られるはずなので、がんばって最後まで遊んでくれ。

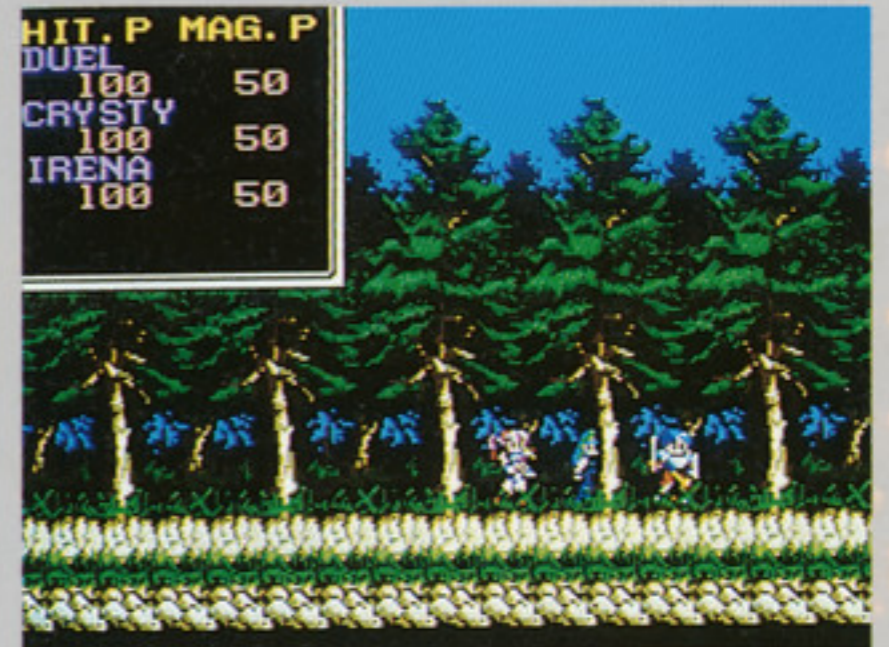
セガ／１月発売／価格未定／
Ⓒ1987日本ファルコム

さあ、みなさまおまちかね、「ソーサリアン」の登場だ。今回は１回目ってことなので、とりあえずベーシックなところからいってみよう。いざ、ペンタウァへ。

解説 初歩の「ソーサリアン」

1987年12月に日本ファルコムというソフトハウスが発表したＲＰＧの傑作が、今回セガからメガドライブバージョンとして発売される。

原作の卓越されたゲームデザイン、ハイレベルなグラフィックとサウンド、そして15本にもおよぶゲームシナリオは、発表以来、大きな影響を各界に与え、いまだ多くのファンの人気を集めている。このビックゲームが、メガドライブに移植されるのだ。

美しい青空。見事な重ね合わせ処理。最強のソーサリアンが、今ここに！

歳をとるキャラクター

ゲーム中、活躍する自分の分身マイキャラは歳をとり、やがて死ぬ。これは冒険で失敗して死ぬことではなく、寿命を意味している。ここが、このゲームの従来のＲＰＧとは大きく異なるところだ。「ファンタシースター」を例にとってみてみよう。アリサがタイロンに会ったときと、天空の城でラシークを倒したときの歳は同じで、成長したということは、アリサという名前のユニットの性能が上がっただけにすぎない。彼女が強くなるにはかなりの時間がかかっているのに、歳はとっていないのだ。これは現実から考えると、ヘンな話だ。たしかにオバタリアンになったアリサは見たくないけど……。

生命をまっとうしたキャラクター。老練術師、ここに逝く（ＰＣ-88版）。

この矛盾を取り去ったのが、「ソーサリアン」のゲームシステムだ。すべてに時間という概念をからめることによって、ゲームの舞台をまるで現実の世界であるかのようにみせてくれるのだ。

しかし、ここで１つの疑問がわく。

〝せっかく育てたのに死んでしまったら、もう使えないのでは〟

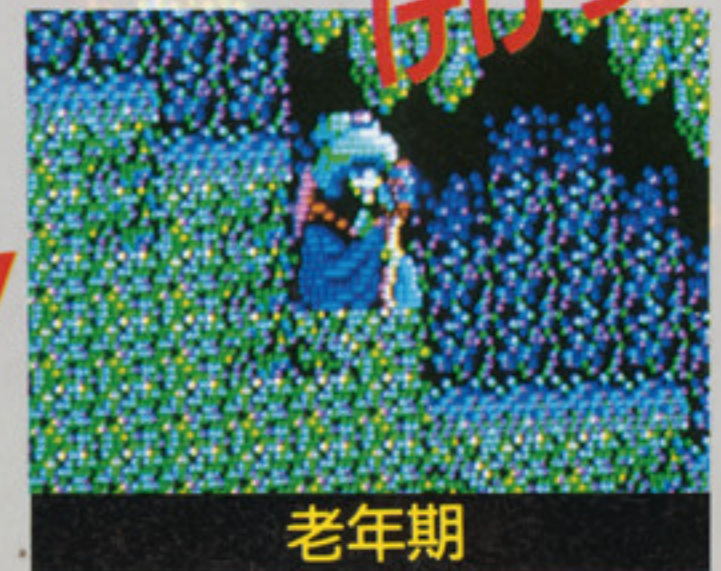
そのとおり、使うことはもうできないが、その子孫が後を継ぐことはできるのだ。またお金と魔法のアイテムは相続されるので、子孫はかなりめぐまれた条件から冒険に参加できることになる。それにもまして、先人が残してくれた知識の数々は、これからの冒険の大きな礎となるだろう。ただし子孫のステータスは、基本値からのスタートとなる。

このように世代交代を重ね、目的を成就させることが、「ソーサリアン」の醍醐味となる。ローマは１日にしてならず、というわけだ。

こまかいぜっ

キャラのグラフィックは３段階に変化！

たとえばエルフの場合

キャラクターは、歳をとるにつれ、その容姿が変化する。さすが天下のファルコム。これで感情移入度も倍増だ！（ＰＣ-88版）

130種類以上もある魔法の魅力

魔法のシステムもかなり変わっていて、従来のRPGのように、一定のレベル、あるいはお金では習得できない。

「ソーサリアン」では、魔法はすべて装備品に月、火、水、木、金、土、太陽という元素をかけた、その組み合わせによって、はじめて完成する（例・HEALという回復呪文は太陽２、木１の元素を必要とする)。この７種類の元素の組み合わせがじつに複雑で、失敗すると、魔法を得られず、ときどきとんでもない"CHENGE　IDOL"（自ら石化してしまう自爆魔法）のようなものを作ることもあるので、要注意だ。

この魔法の謎をとくことも、本編に平行するイベントになっている。

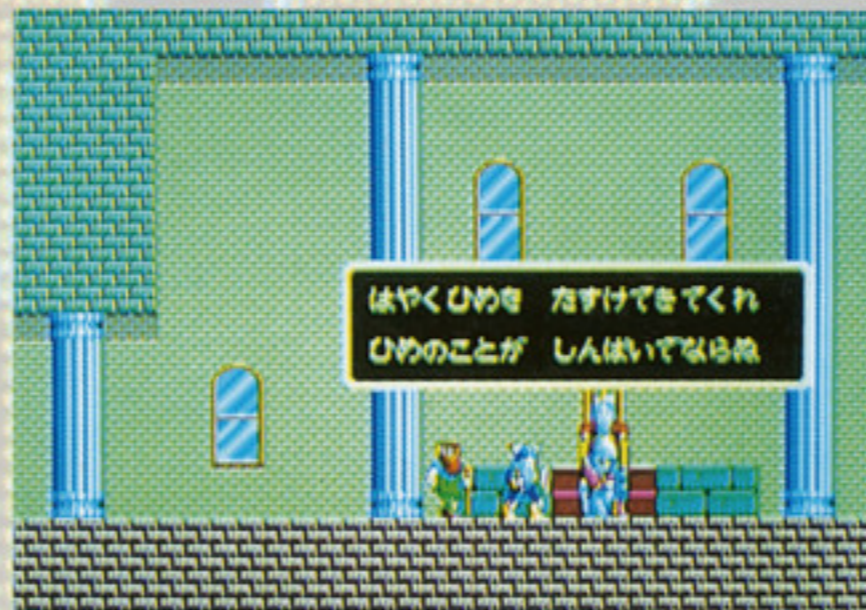
魔法は、町の魔法屋で１回１元素を時価でかけてもらえるが、かけ終わるまでには１年から５年の時間がかかる。また預けた装備品は、戻るまで冒険には使えない（ただしキャンセルは可)。

美しい。これが真の魔法だといわんばかりの優雅な表現なのだ。炎が８方向に飛び、敵を焼きつくす魔法デグ・ファイヤー。他にも、星が降ったり、稲妻を落としたりと、かなりバリエーションに富む。

60種の職業選択

「ソーサリアン」の職業は多種多様。その数は、農夫から産婆まで60もあり、年収もさまざまだ。ただし、この職種は冒険者単位のものではなく、ペンタウァ市民としてのなりわいを表すものである。「ソーサリアン」のキャラクターも、現実世界のわれわれのようにそれぞれの職業をもち、毎日の生活を営んでいる。彼らの世界でも、冒険だけでは生きていけないのだ。もちろんただ仕事をしているだけではなく、働いた分のお金ももらえ、仕事によってはパラメータも上下する。

なお、各職業に就くためには、さまざまな条件を必要とする（年齢制限や、各ステータスの判定などで、たとえば医者はINT知力が最低10必要となる)。

それぞれ年収の異なる仕事。どろぼうは稼げるが、カルマが減ったりと、職業はステータスに大きな影響を与える。

キャラクターの職が、謎ときに関わるシナリオもあったりする（ロマンシア)。

キャラクターメイキング

ペンタウァには、ファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフの４種族が、老若男女仲むつまじく(？)暮らしている。それぞれの特徴を説明してみよう。

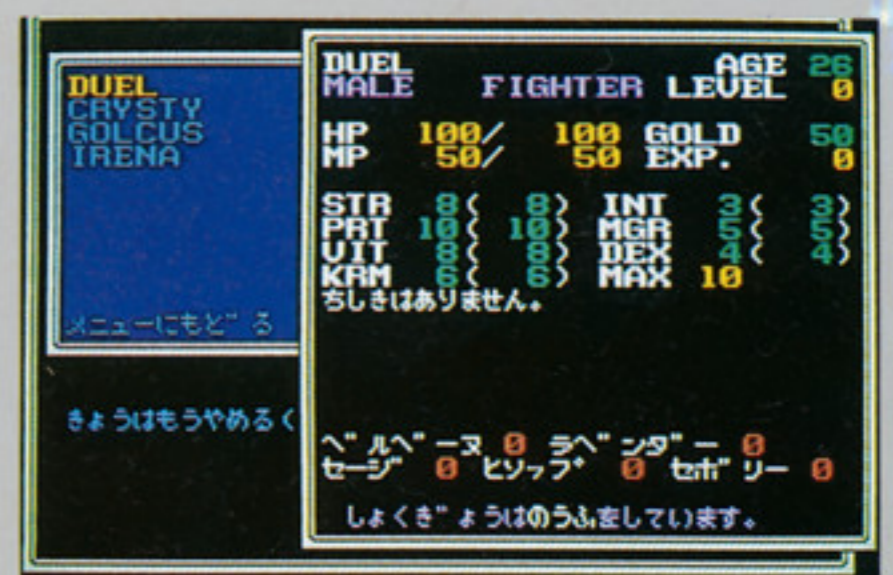
ファイター……男女、戦士。格闘能力、生命力、防御力に優れている。平均寿命は普通の人間と同じで、そのためか、成長は多種族に比べると早い。

ウィザード……男女、人間の魔法使い。知力、魔法に対する抗体力は高い。魔力をもっているので、平均寿命は普通の人間よりやや高い。

ドワーフ……男女。戦士に似ているが、それよりも格闘能力、生命力が勝る。ただし、知力は低く、魔法は使えないと思ったほうがよいだろう。平均寿命は150歳。

エルフ……男女。200歳以上の寿命を誇る。じっくり育てたいという人にはおススメのキャラクター。魅力が他種族よりもダントツに高いのが特徴だ。

キャラクター選択後はおのおのに決められたボーナスポイントを振り分けて完成だ。

ひらがなから、アルファベットまで、なんでもござれ。

ステータス画面はスッキリしていて見やすい。下のメッセージとかいうのは、薬草のこと。坂ロセージじゃないよ。

キャラクター基本値表

FIGHTER(ファイター)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	8	7
INT	0	0
PRT	9	8
MGR	4	5
VIT	8	7
DEX	4	5
KRM	2	3
BONUS	3	4

WIZARD(ウィザード)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	−3	−4
INT	10	9
PRT	6	5
MGR	9	10
VIT	5	5
DEX	5	6
KRM	3	4
BONUS	3	4

DWARF(ドワーフ)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	−10	9
INT	−10	−9
PRT	10	9
MGR	7	8
VIT	10	9
DEX	8	9
KRM	2	2
BONUS	3	3

町で冒険の準備を整える

キャラクターを作ったら、今度はペンタウァ市街に出かけて、冒険の準備を整えよう。町はさまざまなショップや、公共施設で賑わっている。

ギルド……各種装備品を取り扱っており、こがたのけん、こがたのおの、きのつえ、かわのよろい、ぬののローブ、こがたのたて、すいしょうのゆびわ、といろいろあるが、クラス相応のものしか販売していない。

魔法使いの家……ここで、アイテムに魔法をかけてもらい、またお金さえ積めば、呪いを解いたり、使者復活の儀式をとり行ったりしてくれる。

くすりや……ヒール、メルト、ストーンフレッシュなどの回復系のポーションを売っている。また冒険中に拾ったハーブを調合してくれるお店だ。

寺院……ざんげ、祈り、寄付などができるが、実際世話になるのは、使者の復活だけだろう。ただし、タダではないよ。

長老の家……アイテムにかけられた魔法の効果を調べてくれる。またときどきアイテムに秘められた魔法を引き出してくれる。しかし、そのためにはこの老人にたくさんの小遣いを与えなくてはならない。

城の謁見室……王様がレベルアップを管理してくれる。

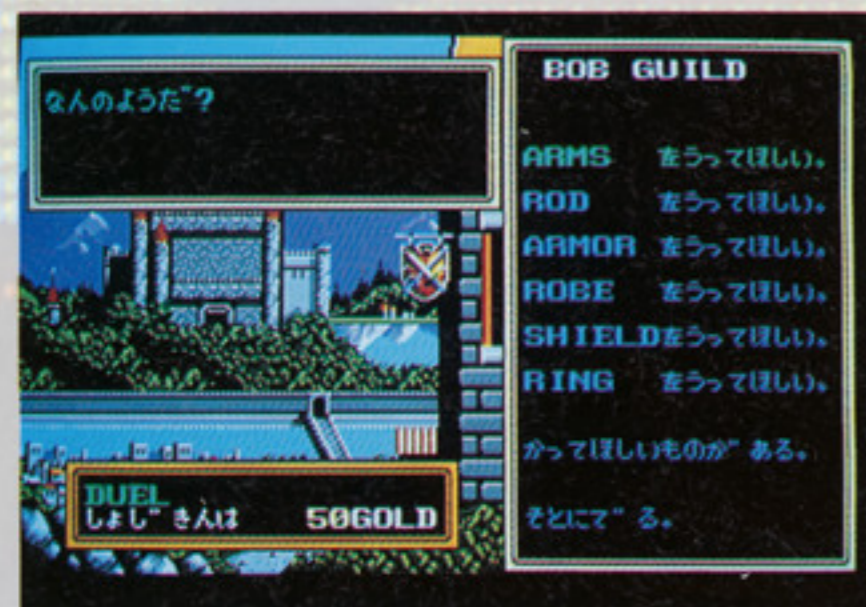
道場……各ステータスを上げたり、トラップなどの知識を習得するところ。修行中のキャラクターは冒険に参加できないので、注意すること。

町のシステムはＷＩＺ式。うろうろ歩いてムダな時間をつぶすことはない。

いよいよ本編のシナリオだ

冒険の準備が整ったら、いよいよお待ちかねのシナリオへと移ろう。その目的は、シナリオによってさまざまだ。巨大なボスと格闘したり、難解な謎に知恵をふり絞ったりと、なかなかあきさせない。ちなみに、目的達成の暁には莫大なＥＸＰとＧＯＬＤ、また強力なアイテムが得られる。

パーティーは、最高４人もしくは３人まで編成でき、シナリオによっては本編中のゲストがパーティーに加わったりもする。

残念ながら、メガドライブ版「ソーサリアン」のシナリオは現段階では公開できないが、その代わりに原作の15本のシナリオのなかから４本をピックアップして、ここに紹介しよう。ゲームの雰囲気をつかんで参考にしてくれ。

メガドライブ版の１本目は、魔法学院に現れた魔物を退治すること。はたしてそれだけで終わりかな？

ELF(エルフ)

	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	0	−1
INT	4	5
PRT	7	6
MGR	6	7
VIT	6	5
DEX	7	7
KRM	5	6
BONUS	3	3

★ＳＴＲ……格闘能力。力の強さを表す。０以下だと、武器はまったく使えない。
★ＩＮＴ……知力。魔法の攻撃力を表す。やはり０以下だと、魔法が使えなくなる。
★ＰＲＴ……物理的攻撃をさける力を表す。高いほどダメージは減少する。
★ＭＧＲ……魔法に対する防御力を表す。対魔法抗体力のこと。
★ＶＩＴ……生命力、体力を表す。ＨＰの上昇加減に深く関わる。
★ＤＥＸ……手先の器用さを表す。トラップ撤去の確立を左右する。
★ＫＲＭ……キャラの魅力のこと。これが高いと、町での買物が安くすむ。
★ＢＯＮＵＳ……種族を決めると、ボーナスポイントを各ステータスに振り分けられる。ボーナスポイントは、他を減らすことで増やすことができ、またスタート時の年齢を上げると、さらなるボーナスポイントを得られる。

素敵にメガナイズ

この「ソーサリアン」はスゴイ。グラフィック、スピード、サウンドときちんと３拍子そろっている。しかし、さすがに15本のシナリオは、たとえ６Ｍにしても入りきらなかったようだ（原作はディスク４枚組なんだから、無理もないだろう）。

現在のところ、予定にあげられているシナリオは７本。ワークスＮ氏がいうことには、

〝余裕があれば、もっと増やせますよ〞

とのこと。完成版では10本と見積もりを立てておこう。またメガドライブ版では128の魔法がさらにパワーアップ、種類もいくつか増えるということなので、こちらも大いに楽しみである。

※メガナイズ……アメリカナイズを真似した造語。おもに移植ゲームのメガドラ的、セガ的な１面を意味する。

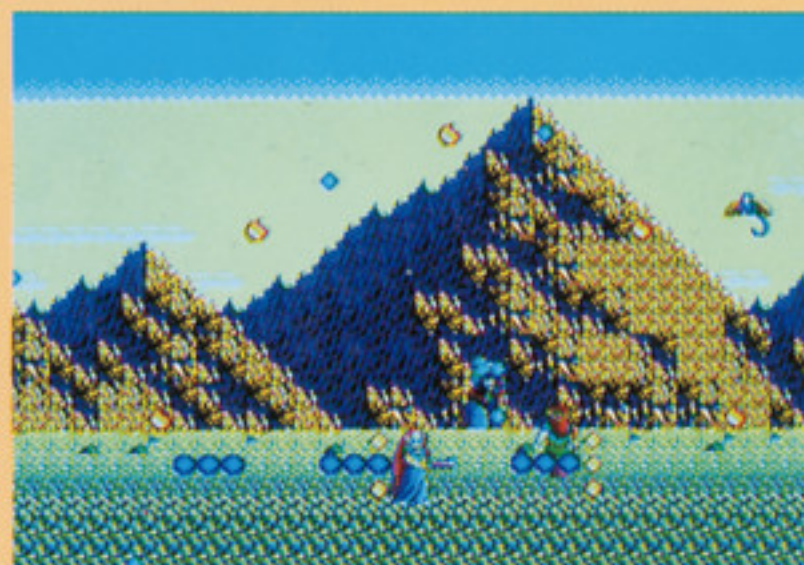
ソーサリアン

天の神々たち

神に見放された村を救うため、天界へと旅立つ。神の頼みを次々引き受けるソーサリアン。星降るグラフィックがとても美しい。

ゲームに登場する謎の吟遊詩人アンナちゃん。彼女の竪琴は、神をも和すというが……。この少女が、ストーリーの鍵を握る。

氷の洞窟

狂ったモンクのため、町は氷河におおわれた。原因をつきとめるソーサリアン。このシナリオはパズルっぽく、難易度が高い。

砂漠を行くソーサリアン。このシナリオは、いろいろなところを往復しまくったり、いきなり石にされてしまう敵がいたりと、かなりインケンだった。

呪われたオアシス

大切なオアシスが、砂漠の王ルワンに汚されてしまった。ソーサリアンはルワンの城に乗り込む。トラップがたくさんのアクション色の濃いシナリオだ。

これは、メガドライブ版。後ろの滝は、はたして何を意味するのか。乞ご期待。

呪われたクイーンマリー号

ある帆船で起こった殺人事件に挑む探偵もののシナリオ。味わい深い会話、意外な結末がプレイヤーを感動させてくれる。

これもメガドライブ版の画面写真。ダークな感じが、とても不気味。はたしてクイーンマリーを越えるシナリオは現れるか？

COMING SOON 次号MD版ソーサリアン徹底マスター

セガ　11月下旬発売　価格未定
©荻野真・集英社・ポニーキャニオン

オリジナルビデオアニメ「孔雀王2」を題材とした純粋アクションゲームが登場する。現在のところ完成度70パーセント。そこで、今回はさわりだけの、出し惜しみレポートといってみよう。

孔雀、再び立つ！

この漫画は、去年マークIIIでもゲーム化された。アクションとアドベンチャーがドッキングした1粒で2度おいしい、手応えのあるゲームだった。そこでご好評にお応えして、めでたくここに続編が登場するわけだが、今回の「孔雀王」はアクションシーンの応酬で、アドベンチャーシーンはなしだ。息もつかせぬスリルとスピードを、思う存分に味わってくれ！

スタートデモ。孔雀の体に気が集まる。

純粋なゲーム内容

プレイヤーは、ライフ＋残機性。内容はさっきも言ったとおり、縦横スクロールのアクションゲームだ。さまざまなアイテムを拾ってパワーアップ、そしてトラップをかわして、ラウンドの最後に待ちかまえる巨大ボスを倒すのだ。

毎度おなじみのパターンだけど、スタンダードのものってけっこうとっつきやすいんだよね。

操作はショットとジャンプのこれまたおなじみのパターン。

STORY

信長の野望を破壊せよ！

第6天魔王の戦国武将、織田信長が現代に蘇れり！　信長は、旧約聖書に出てくるケルビムを復活させようと企て、安土城にバイオ工場を建設し、その準備を進めている。もしケルビムが復活してしまったら、世界はもう終わりだ。すべてがぐれんの炎に焼きつくされてしまう。

〝信長の野望を阻止できるものはいないのか？″

〝孔雀……そうだ孔雀だ。こういうことは、あの裏高野の退魔師に任せるのが、いいのだ″

〝そうだ、あの拝み屋にやらせよう″

恐怖におののく人々は、口々にこう叫んだ。

行け孔雀、天下に聞こえる大要塞、安土城に乗り込み、バイオシステムを破壊するのだ。ついでに悪の権化、織田信長も倒してこい！

とりたに取材レポート

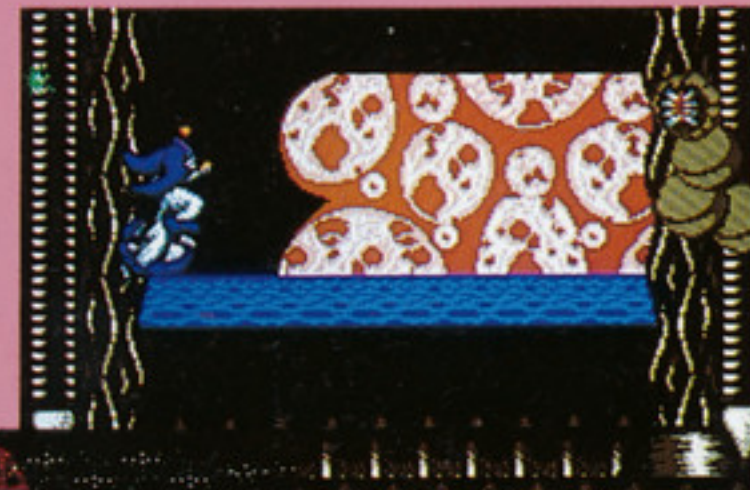
まだゲームが完成していないので、ここが何面と紹介できないが、全体的にグロテスクな面が多い。ＯＶＡをかなり意識しているのだろう。色数をふんだんに使った背景のところどころにアニメらしい雰囲気が漂っていた。ギーガー面に体内面、これくらいやってくれれば、かの渡辺淳一氏も大満足であろう。

また、全面ツインスクロールを採用しているので、奥行きも申し分なしだ。なかには3重、4重というのも見られた。

演出もなかなかやってくれる。ゲームスタートのデモは細かいし、その後に浮き上がるラウンドタイトルが重くてじつにいい。

ちなみに難易度は少々高めになりそうだ。

安土城は危険がいっぱい

ここはケルビムの体内か。どぶに落ちるとミス。あっという間に、あの世行きだ。

この敵は1発撃つと、ベログローンと崩れる。死人返りか。

織田信長は近い。前にいる物体は何だ。

5つの術を使いこなせ!

主人公、孔雀の武器は術だ。これをショットして敵を倒す。ショットは気力を溜めて撃つと、破壊力大だ。ゲーム開始時は、発勁しか撃てないが、ラウンドボスを倒すと新しい術を覚えていく。術は強力なほど、気を多く溜めなければいけない。

不動明王火炎呪!

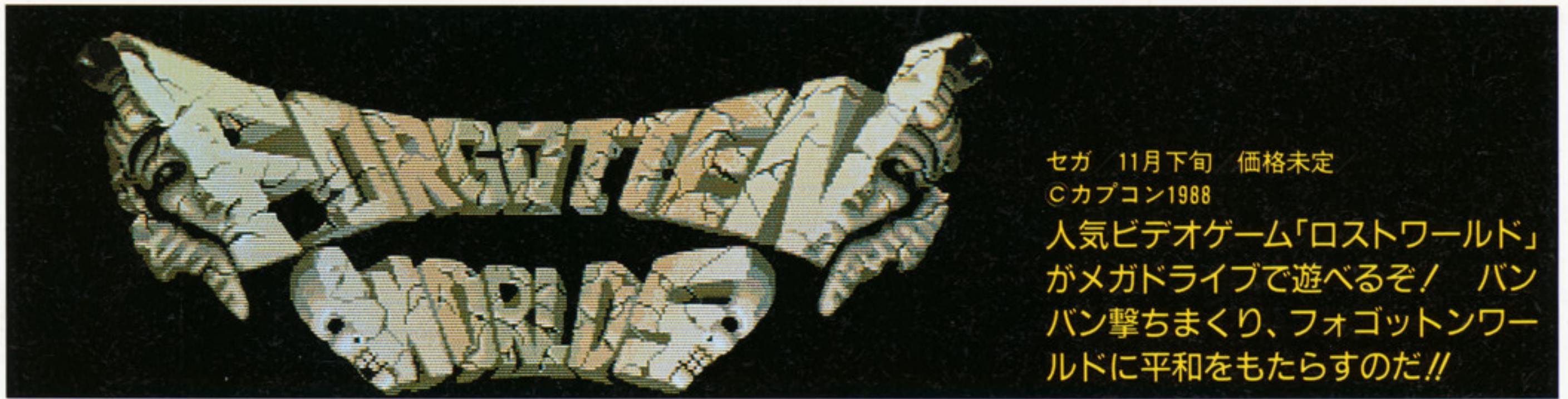
孔雀王法力大全

★発勁……一直線に飛ぶ。気を溜めると波動砲になる。パワーアップすると1発の攻撃力が増す。
★不動明王火炎呪……手のひらから炎が連なって吹き出す。炎はパッドで上下に操れ、強化されると長さが伸びる。
★風天神……ウェーブ状の風が、3方向に飛ぶ。広範囲に撃てるので、たいへん心強い術だ。強化で幅が広がる。
★雷帝電撃呪……稲妻が敵に落ちる。この電撃を浴びた魔物はただちに死ぬ。強化されると稲妻の本数が1～3本に増える。
　また、この他にも、もっと強力な術があるらしい。

観世音消魔法を唱える孔雀。むなばさらはに!

術は敵や地形によって、使いわけるのがポイントだ。

SEGA ウワサの花園

ウワ花のお時間ですよ。今回は盛りだくさんでお送りします。
　まずは海の向こうのマークIII事情から。アメリカでは、いまマークIIIソフトが花盛りで、「ギャラクシー」を筆頭に、「獣」、「戦斧」、「アウトラン3D」、「ランページ」、「上海」と、強力ラインナップがずらりとならんでいる。「ギャラクシー」は、きちんと横スクロールするんですって、うーん、うらやましい。
　それと、TOY SHOWに出展されていた「サイコフォックス」と「モンスターワールドII」(ともにアメリカで大人気)、もしかしたら近日中に国内で発売されるかもしれない、とのこと。
　ちなみに「サイコフォックス」は、きつねが主人公のミラクルワールドっぽいゲームで、キャラがとっても可愛らしいのでウワ花おススメの1本だ。
　最後に、これはメガドラの情報なんだけど、年末に現在公表されていないビッグタイトルのゲームが登場するそうだ。ジャンルはアクションRPGらしい。今月号のセガのインタビュー記事にもあるが、次号でおそらくドーンと明らかになるだろう。
　そして来月1月にはアクションゲーム大作の「ウルトラマン」が。乞ご期待!

セガ　11月下旬　価格未定
©カプコン1988

人気ビデオゲーム「ロストワールド」がメガドライブで遊べるぞ！　バンバン撃ちまくり、フォゴットンワールドに平和をもたらすのだ!!

メガドラCシスシリーズ第2弾だーい！

「大魔界村」の次は「フォゴットンワールド」（以下、「フォゴットン」と略）と、カプコンCPシステムにあくなき挑戦を続けるセガ。この調子で「ストライダー飛竜」や「天地を喰らう」、そして「ウィロー」と、ビックゲームのカリフォルニアクラッシュを僕たちに見せてもらいたいものだ。

さて、今回紹介する「フォゴットン」は、人気ビデオゲーム「ロストワールド」のメガドライブ版だ。タイトルは変わっちゃったけど、中身のほうはまったくそのまんま「ロストワールド」だから、案ずることはないのだ。

見よ！　このキレイなグラフィック！　16ビットが炸裂だ。

2プレイ側はモヒカンだ。ちょっとパンクっぽい雰囲気なのだ。

特別講座　Cシスって何？

さっきから盛んに使っているこの言葉。一体何なのだろうか？　と思っているアナタ。これはカプコンさんが、独自に開発したシステム基盤のことで、その性能はキャラクター容量が、従来の自社基盤の約8倍、画面ドット数が1.5倍という大変にグレートなものなのだ。Cシスっていうのは、その基盤の正式名称「カプコンCPシステム」のもっともトレンディーな言い方で、今恵比寿のほうでかなり流行っているのだ（嘘だよ）。

かなりいかしたバリシューなゲーム

「フォゴットン」は、2人同時プレイが可能なシューティングゲーム。プレイヤーは伝説の超人戦士を操り、ここフォゴットンワールドで激しい死闘を繰り広げるのだ。全9ステージのいばらの道を乗り越えて、目指すは天帝バイオスだ！

このゲームはダメージ制で、プレイヤーのライフが0になってしまうと、ゲームオーバー。マイキャラは360度への攻撃が可能で、トリガー標準連射とかなり親切。さらに、サテライトと呼ばれるオプションまでが標準装備されている。

どーしてここまでプレイヤーが優遇されているかというと、じつは操作にかなりの熟練を要求されるからなのだ。Bでショット、Aで左回転、Cで右回転とは、なかなかつらいものがある。原作がローリングスイッチという独自のコンパネを使ったゲームだけに、こういう操作方法とあいなったわけなんだけど……。まっ、慣れてしまえば、それほど苦にならないと思うよ。

パワーアップ

このゲームのパワーアップシステムは、今流行の換金制。敵キャラを倒して、お金を集めて、ショップでお買物と、いつもの資本主義パターンなのだ。

ショップは、ステージの決まった位置に配置されていて、プレイヤーが近づくと、ごごごーっと地中から現れる。ここでは、主人公の銃のブースターパーツ、装備品の各種サテライト、プロテクター、飛石（スピードアップ）などが売っている。店主はシルフィーという金髪のギャルだ。「ロストワールド」の彼女の魅力はハスキーなボイスだったけど、「フォゴットン」では今のところ、沈黙のモンティノってやつだった。でも、完成版ではきっと色っぽいアルトが響きわたるだろうね。

シルフィーのお店THE SHOP

いらっしゃいませ、シルフィーです。最近人間界では、タレントショップというものが、巷の人気を集めているそうですね。ああ、うらやましいわ。だって天帝バイオスさえいなかったら、店の営業だってもっと派手にできるのに、こんなんじゃまた今月も赤字だわ。それに、お客さんといったらあの2人だけでしょ。もう、うんざり。私、もともとごっついのって好みじゃないのよ。いつもあの人たちがサングラスの下から、やらしーい目つきでこっちを見てるの。もう、やんなっちゃう。いっそのこと、私も竹下通りあたりにお店出そうかしら。

メニュー

■サテライト
Vキャノン……Vの字型に弾が撃てる。
ミサイル……自動追尾ミサイルが撃てる。
全方向L……8方向レーザーで後ろもOKだ。
ナパーム……炎が広範囲の敵を焼きつくす。
レーザー……貫通するビーム。当店自慢の商品。
バーナー……火炎放射機。

■ブースター
全部で4段階、攻撃力がアップする。

■飛石
銅、銀、金と3段階ある。

■ライフバックと救急箱
ライフバック……ライフの上限を上げる。
救急箱……ライフを回復させる。

■プロテクター
防御力を上げ、ダメージをやわらげる。万が一、破損された場合は、修理可能(料金別途)。

■情報
お金を払えば、おいしいヒントを提供してくれる。

地中から顔を出したSHOP。こらシルフィー、掃除くらいはしなさい。

素敵にメガナイズ

メガドライブ版「フォゴットン」は、ただ今50パーセントのできぐあい。取材時点の段階ではかなりいいセンいっていました。

グラフィックはよく描き込まれていて、原作の雰囲気を決して壊していません。サウンドもいうことなし。でも、ただ1つ気になったのは、例の面クリデモがなくなってしまったことです。これは容量のつごうで、どうしても入らないとのこと。あきらめましょう。それと音声合成についてですが、こちらのほうはまだ見込みがあるらしいので、今後の成り行きに期待しましょう。

ステージ紹介 ここがダストワールドだ！

ラウンド1

まずは小手調べ、ゴミの島を行く。それにしても汚い場所だ。どこもかしこもゴミだらけだ。敵はレプティリアンといわれる、とかげのような原住生物。後ろから前から、うじゃうじゃ現れる。いい稼ぎ相手だから、1匹残らず始末してやろう。後半は廃棄工場に突入。地形がパイプでけっこう入り組んでいる。火を吹くガス管、突然降ってくる歯車と、巧妙なトラップもいっぱいだ。

ボスはパラメシウムという壁のなかに埋め込まれた心臓。スクラップを集めて回してぶつけてくる。ヤツにしてみれば、これは単なるファクトリーワークかもしれないが、こちらにとってはとんでもない迷惑だ。しかたない、中心部を撃ちまくって大往生させてやれ。

ラウンド2

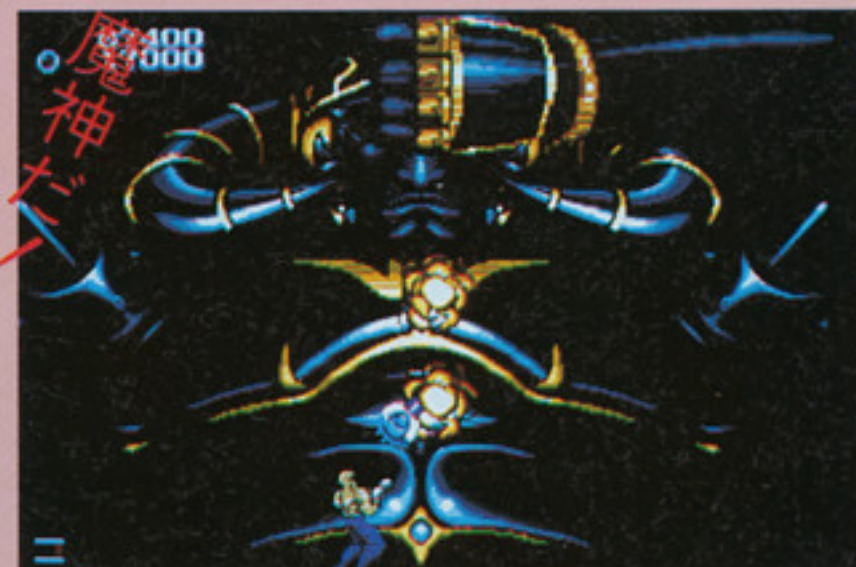
美しい湖上を飛ぶ2面。敵はほとんど1面と同じだから、心配はいらないだろう。ただし、水中から突然飛び出し、カミツキ攻撃を加えてくるビッグマウスだけは強敵だ。このおばけうなぎにパクつかれると、ライフがどんどん減ってしまうぞ。しかもこいつは無敵ときている。出現場所を覚えて、サッとかわすのがベストだな。

ボスは、ダストドラゴン。直訳してクズ竜だ。しかし、名前からは予想もできないほどの強力な攻撃をしかけてくる。口からレプティリアントや炎を吐き出したり、あばら骨を伸ばして突き刺す(リブ・アタック)などと、多種多様。弱点の心臓を根気よく撃ちまくろう。

ラウンド3

いよいよ、ダストワールド最後の砦にやってきた。前半のレプティリアントの総攻撃、後半の砲台群の猛攻と、このステージは熾烈をきわめる。3面で、もうこの手応えだ。これから先はどうなることやら。

ボスは魔神。あまりにデカいので、画面いっぱいでも入りきらない。激しくプレイヤーにパンチを浴びせた後、目から怪光線を発射してくる。また、謎の再生機能をもっていて、多少の傷はあっという間に回復してしまう。この強敵の弱点は顔だ。ヤツの顔面にショットの雨を降らせてやれ。

ラウンド4からは、舞台は一転してピラミッドワールドでの戦いとなる。さまざまなしかけ、手ごわいボスと、これまた盛りだくさんの内容だから、期待していてくれ。

そぶりは大映の「大魔神」にそっくり。

以下次号！

究極のアクションRPG、詳報第2弾！

スーパーハイドライド

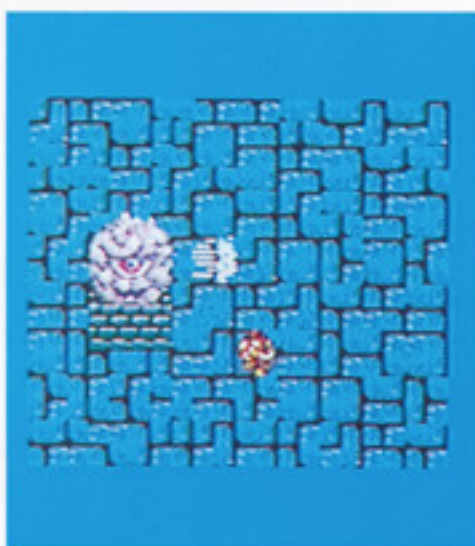
重量とか、時間とか、けっこう制限の多いゲームで、苦労するからねえ。
今回は前半のダイジェストと、核心に迫る最新情報まで、ドーンと大公開

アスミック／9月下旬発売／7,900円

◆復習をかねて、前半戦の全ポイントガイドだ!!

森の町→ハーベルの塔

前号で、けっこう詳しく紹介してるけど、もう一度復習をかねて前半戦を見ていこう。

まず、ゲームは森の町から始まる。ここでゲームの基本を徹底的にマスターしておこう。そして、第一の関門がハーベルの塔だ。ハーベルの塔は地上200階の巨大なものだが、実際に行けるのは1〜4階と198〜200階だけ。あとはエレベーターで通過することになる。ボスは200階にいるヘルスモークで、動きのパターンを理解すればそれほどの強敵ではないが、触っただけで大きなダメージを受けるので注意。こいつを倒して「くものいし」を手に入れ、天空の町へ向かおう。

ヘルスモークとの対決。動きのパターンをマスターすれば楽勝？

天空の町→天空の城

天空の町はハーベルの塔の198階から続く。地上の騒ぎを尻目に、この町はとっても静か。もちろんモンスターはいない。いくつかの情報を入手し、より強力なアイテムを手に入れることが目的かな。また、僧侶、修道師なら、ぜひ強力な魔法を覚えておこう。

天空の城は町に入口があり、ここも平和で重要な情報も少ない。王様はボケてしまってるしね。薬草をめいっぱいもらったら、さっさと水の城へ行く方法を見つけてオサラバしよう。ただ、まだちょっとレベルが足りないようなら、この町とハーベルの塔を往復して、しばらく戦うのもいいかも。

天空の城は、町の中に入口がある。とっても平和な土地なのだ。

水の城→地下の町

どうやって、水の城にたどり着くかは、秘密として(たいして難しい謎ではないよ)、地上からも確認できるこの城に入ったら、まず王様に会うことだ。それでこれからの目的も明らかになることだろう。そして、次に目指すのが、墓場の地下にある町。ここで装備を整えたら、この町の倉庫の地下階段を見つけてダンジョンへ。今までより格段に敵も強くなるので注意。ボスは三ツ首のドラゴンだが、パターンを覚えれば強敵ではないと思うよ。

地下の洞くつ。「せんこう」の魔法が使えなければ、ランプで照らしながら進むしかない。敵が間近に接近するまで見えないので苦戦は必至。

職業の選択と能力・レベル

ワン・ポイント

ゲームを始める前に、まず自分のキャラクターの職業を戦士、盗賊、僧侶、修道師の4種類の中から選ばなくてはならない。この4つの職業は、それぞれに長所、短所があり、なかなか個性的で成長のしかたも違う。序盤に有利なのは攻撃力の高い戦士、盗賊で、腕力もそこそこあるから武器もいいものを使える。逆に僧侶は非力で苦戦は避けられない。しかしその後の成長で魔法を覚えた僧侶は、とても優秀なキャラになる。逆に高度な魔法を使えない戦士は苦しいのだ。

初期のパラメータは、もちろん重要なのだが、成長のしかたも重視しなければならない。

重量制限とアイテム

このゲームの最大のポイントといってもいいだろう。持てるアイテムを重量で制限するという発想はとても理にかなっているのだが、それによって、ゲームがとても複雑になっている。

重量制限にはアイテムの総重量を表す「持てる重さ」と、使える武器の重さを表す「使いこなす」があり、それぞれキャラクターとレベルによって違う。武器屋には高価な武器を売っているが、それを使いこなせないという状況が続き、レベルアップの目的も重量が第一ポイントになりそう。

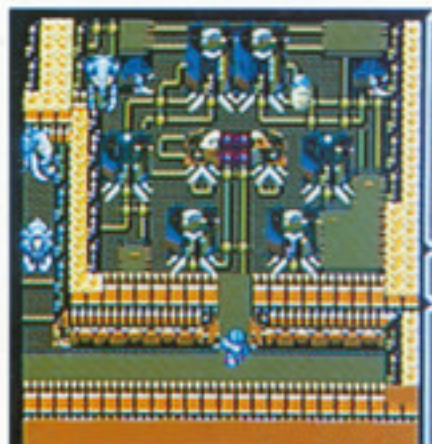
武器、防具はもちろん、すべてのアイテムは価格でなく重量で選ぶようになる。

◆いよいよ後半戦。舞台は宇宙へと進む

湖の神殿／内部は近代的な要塞だった

今までは見えなかった神殿が、このとおり姿を現す。

さあ、ここからはとっておきの最新情報だ。地下の町でドラゴンを倒したら、そこで手に入れた宝物を持って、水の城に行く。すると王様は湖の神殿に入るための重要なアイテムをくれるはずだ。

湖の神殿は、これまでも、その柱の一部だけが湖面に見えていたと思うが、あるアイテムを使うことによって、全貌(ぜんぼう)が現われるのだ。

神殿内部はメカニックな構造だ。

当然ながら、内部は強敵ぞろい。だが、そのほとんどがロボットであることに気づくだろう。建物自体も何も宇宙的な近代要塞なのだ。

また、神殿内の各所にはトラップがあり、その動力スイッチを切らない限りバリアが作動。また、各フロアーを結んでいるのがワープシステムだったりと、とにかく神殿というイメージとは、ほど遠いつくりになっている。

これが宇宙服。新しい世界へ旅立つための必需品だ。

その秘密は、神殿の最深部にあるコンピュータからのメッセージによって解明される。ここにきて初めて大きな地割れの秘密や、突如として消えた妖精達の行方(ゆくえ)なんかも予想がつけられるようになると思う。今まで、メッセージのまま進んでいたゲームが、急展開して、ゲームの目的をはっきり意識できるようになるはずだ。

神殿をクリアしたら、謎の地割れへ向かおう。勇気をもって飛び込め。

そしてここから新しい世界へ進むことになるのだが、そのための準備をこの神殿内でしておかなければならない。具体的には宇宙服、宇宙コンパスを手に入れることと、そして新しい敵に対抗するだけのレベルに達しておくこと。ゲームは、いよいよ後半戦に入るのだ。

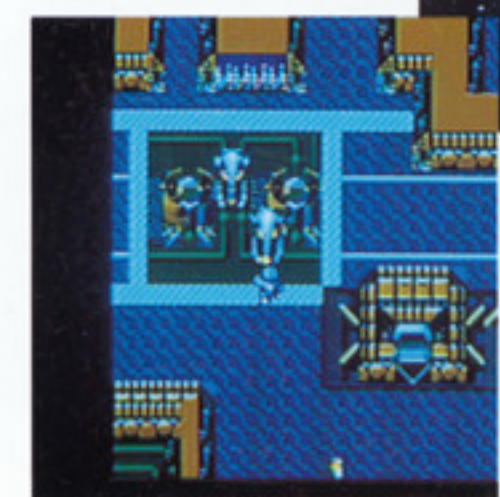
宇宙→宇宙船

コンパス片手に、宇宙を浮遊するのだ

ちょっと殺風景な感じ。

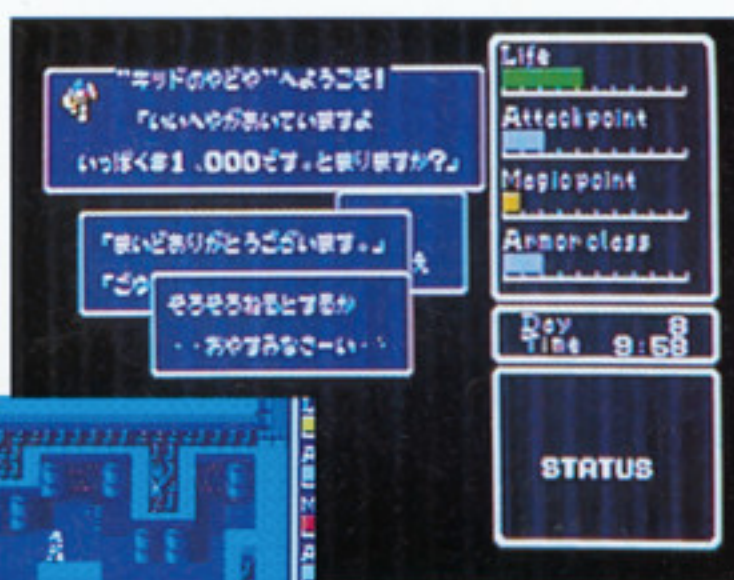
いよいよ、舞台は大宇宙に移る。あるアイテムを装備することによってあの謎の地割れから、宇宙空間にワープすることが可能になるのだ。どこまで進んでも同じ風景が続き、現在地や目的もわからない。ここで重要なのが宇宙コンパス。神殿でこれを手に入れておかないと、いつまでたっても目的の宇宙船は発見できない。

コンパスをたよりに歩き続けると宇宙船は突然視界に入ってくる。その内部は、ほぼ神殿と同じ構造だ。ただしワープのつながりが異なる。そして新たな敵が待ち受けるのだ！

これが宇宙船。宇宙コンパスを持っていないと、見つけ出すのは困難。

宇宙船の内部。構造は神殿と酷似しているのだがワープなどのしかけに差が……。

時間の概念と食事・睡眠

ワン・ポイント

夜は敵も強くなる。ゆっくり眠って明日に備えろ。

もちろんダンジョンにも夜は訪れる。強敵がゴロゴロするダンジョン内では、とくに時間を気にしながら進もう。

このゲームは刻々と時間が進み、ゲーム開始からの日数と時刻が表示される。そして、その時刻によって状況は変化するのだ。さらに一日のあいだに食事、睡眠をとる義務もある。不摂生(ふせっせい)せずに規則正しい生活を営むこともゲーム攻略の大きなポイントになっているのだ。

モンスターの善と悪

ワン・ポイント

宇宙船内に登場するサラは、善のモンスターだ。

宇宙空間に現れるガルバは、悪のモンスターだ。

モンスターについても制約がある。殺してはいけない善のモンスターと倒さなければならない悪のモンスターがいて、「こころ」のパラメータに大きく影響する。悪のモンスターは、倒すと「こころ」がアップするのだが、逆に善のモンスターを倒すと「こころ」がいっきに40下がってしまう。「こころ」は、お店での販売価格や人々のメッセージに影響をおよぼすパラメータなので、モンスターの分類はしっかりマスターするようにしておこう。善のモンスターはふだんはおとなしいが、一度攻撃を受けると凶暴になるぞ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART1

NEW SOFT COMPLETE MASTER

セガ
10月上旬発売
6,000円

**BEメガ特選！
新作ゲーム攻略。今回の特集は、
ゲーセン野郎を熱くしまくりやがった、セガのゲーム
"不死身のバイク乗り"「スーパーハングオン」だ！　今回
から登場の新キャラクター『メガドラパンダ…うろんうろん』
が一足先にこれに挑戦！　つぶさにレポートしてくれたゾ!!**

ぐわっはっはっは！　私は勝つための教育しかしない！　それには手段を選ばぬ主義だ。オラオラ！　命が惜しいヤツは、荷物まとめてホモとブタだらけの田舎に帰んな。オラオラ！

メガドラ版堂々完成!!

U／おまちかね、ついにあの「スーパーハングオン」が、メガドラ版で登場だろ〜ん。

ゲーセンで初めてやって以来、虜になっちゃったボク。でも、いくらつぎ込んでもうまくならないんで、半分あきらめていたんだけど、「メガドラ版にならないかなぁ」って思ってた矢先に出ちゃうんだもん。うれしくって、涙が滝になっちゃうろろろ〜ん。

そこでさっそく発売前のトレーニングと思って「やめさせません！　勝つまでは!!」のキャッチフレーズで有名な『ハシミコフ二輪専門教習所』に来たんだろ〜ん！　今度こそ"不死身のバイク乗り"のライセンスを取ってやるのらろ〜ん。

えっ？　ボクをどこかで見たことがある？　そ、そんなことないヨ！　他人の空似というヤツだヨ。たぶん……！

さあ、行ってみようかあ……って思ったケド、このコワイ教官はナニ？　……少し後悔し始めたボク……ヨ、ヨ、ヨロシクオ願イシマスッ

うろろ〜ん。大変なところに来ちゃったろ〜ん。でも、ここで逃げちゃったら"不死身のバイク乗り"になれないんだにゃあ。勇気を出してガンバろうっと。みんな応援してほしいろ〜ん。

U／うろろ～ん！　かっこいいオープニング画面だろ～ん。ＳＥＧＡさんのゲームは、どれもオープニングのセンスがいいけど、これは秀逸（しゅういつ）だにゃあ！　あああっ！　スピーディーな動きが、ボクの心に火をつけるぅ～！

H／教官のハシミコフだ！　まず、基本操作をマスターしてもらうぜ！　ゲーセンのライディングタイプと、コントローラーの違いを、早く覚えるのが勝利への第一歩だ。オラオラ！

こころしてかかれ……
これが基本操作だ!!

ハンドリング

右を押すと右にカーブ！　左を押すと左にカーブだ。オラオラ！　思いっきりハングオンしろ！　指を放すと、姿勢は元に戻る。

ポーズ

時間よ止まれ!!　いつ、いかなるときでもポーズをかけて、画面を止めることができるのだ。それがたとえ、転倒中のブッ飛んだ姿のままでもだ。オラオラ!!

ブレーキング

初心者はあまり使いたがらないが、ブレーキングは大切なポイントだ！　押すとブレーキランプが点灯する。

スロットル

押し続けるのが基本だ！　カーブや障害物の前では、指を放してエンジンブレーキをかけて、減速するのだ!!

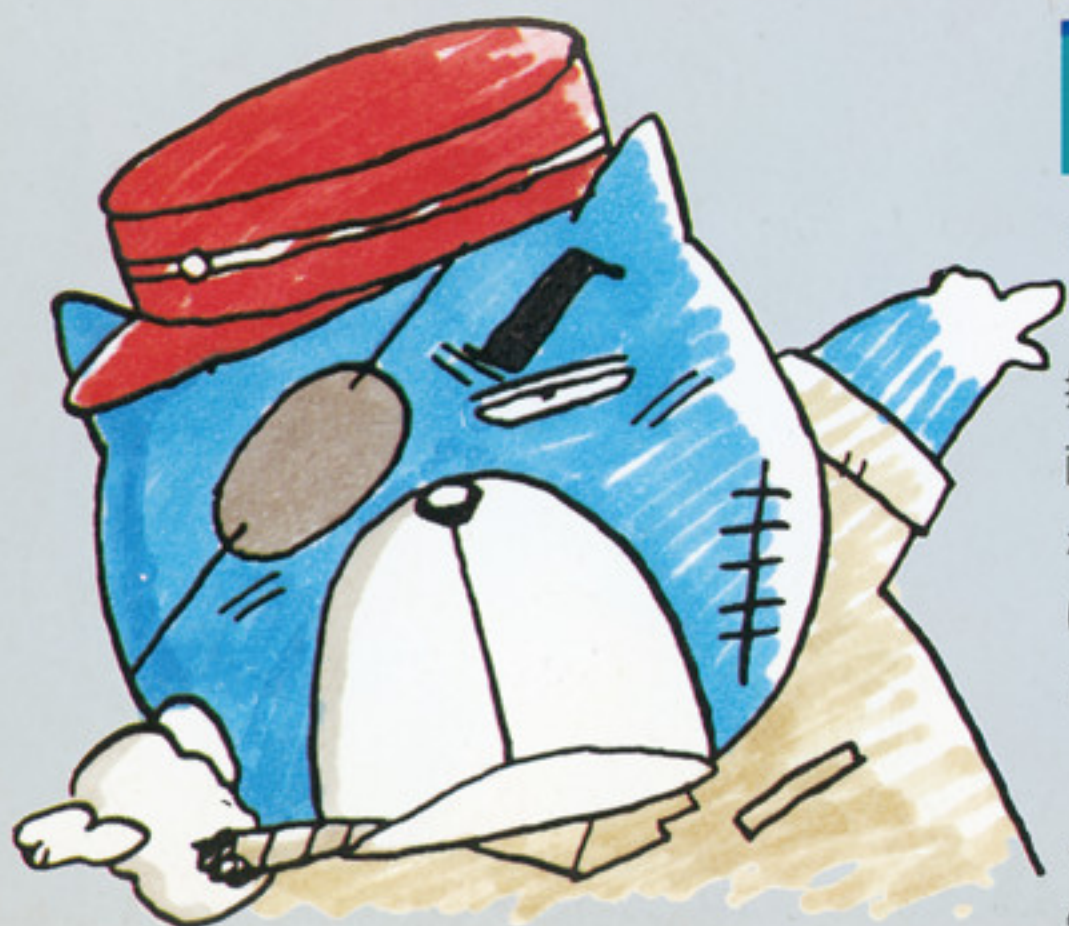
技　!?

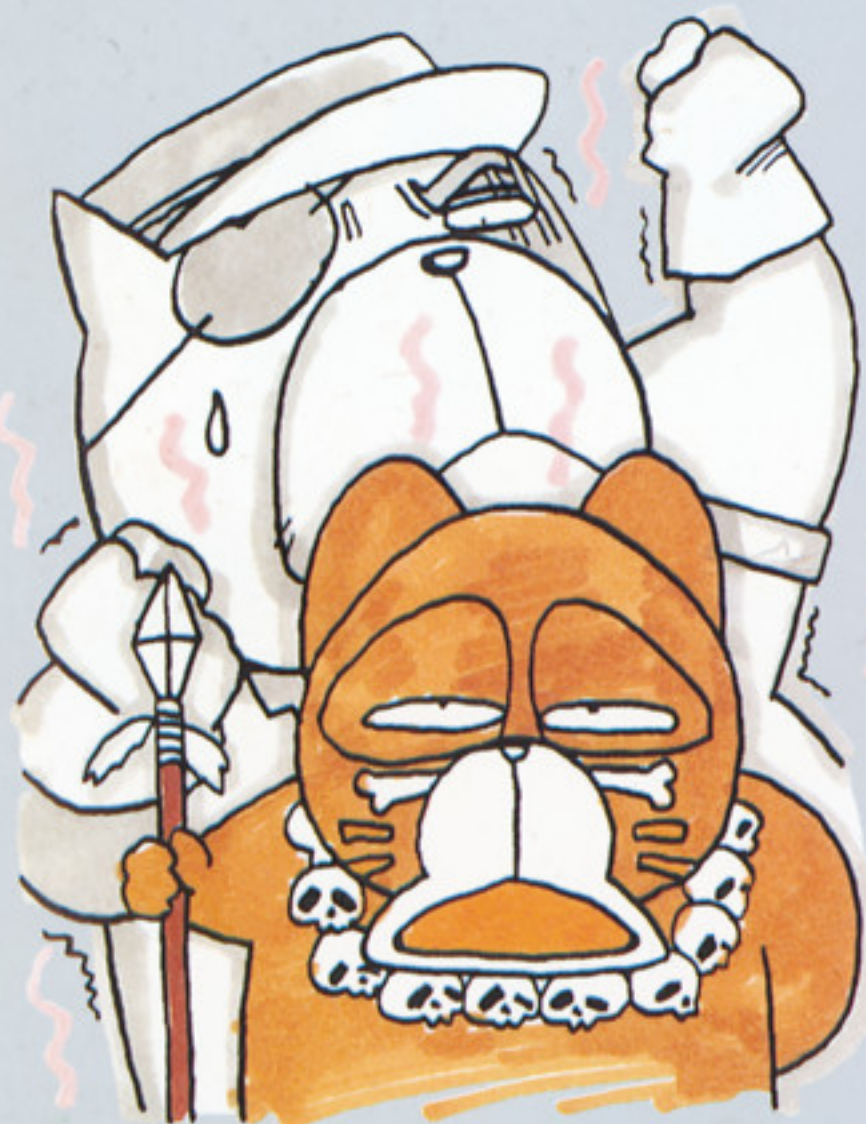
Ｃボタンを押すと、ターボがかかる！　だが、速度が279キロを超えないと、使用不可能だ！　マフラーから炎を吹き出して324キロまで加速できるぞ！　うまく使え。オラオラ！

ここが違う！

H／ゲーセンのライディングタイプのコントローラーは、前作の「ハングオン」よりは、操作性がよくなってはいたものの、やはり地面に足をつけていないと、うまく操作できなかったのだ！　つまり、ライディングポーズは取れても、いざハングオンのポーズを取ると、完走できなくなってしまうという、タイトルと矛盾（むじゅん）したゲームだったのだ！　その点メガドラ版は、コントローラーで操作するため、操作性は飛躍的にＵＰしておる！　足の長さや体の重さに関係なく、ハイスコアに挑戦できるゾ！　うれしいか？　オラオラ。

ただし、ボタン操作になったぶん、中間姿勢が多少取りにくくなっているが、それは練習量でカバーするのだ！　オラオラ！

さらにうれしいのは、スロットルがボタン操作だということだ。ゲーセンのスーパーハングオンは、ゲーセン野郎どもがハンドルを回しすぎるものだから、ゴムの部分がバカになってクルクル回るものが多かったが、メガドラ版はそういったことはない！　思うぞんぶん、ぶっちぎってほしい!!

合宿免許 アフリカを 征服

まず、どのコースを攻めるか、選ぶのだ！　コースは全部で4つあるぞ。『ヨーロッパ』『アメリカ』『アジア』それに『アフリカ』だ。難易度別だから、自分の腕に合ったコースを選べ！

AFRICA アフリカ だ。オラオラ

H／ビギナーは、まずこのコースを征服しなければ始まらん！　はじめに『アフリカ』ありきだ。オラオラ！　初心者が他のコースに挑戦しようなんて10年早いわ!!

U／カーブの切り返しが難しいろ～ん……。

H／がははは！　青いのう、うろんうろんとやら……。ステージ1でそんなことを言ってるようでは、永遠にクリアできんぞ！　どうだ、おい!?　ブタとホモだらけの故郷に帰るか？

U／ボクの田舎はブタはいるケド、ホモはいないろ～ん。

H／げはははは！　うそつきはドロボウの始まりだぞ！　では訂正しよう。貴様の田舎はブタとホモと、ドロボウだらけだ！

U／うろろ～ん！　ひどいろ～ん！

H／オラオラ、しょげてるヒマがあったら、練習するんだ。オラオラ！　ステージ2になると、貴様の田舎によく落っこってる、ブタのフンのような岩が面白いぞ…！

U／ホントだ……！　ウンコのような岩がカーブにならんでるろ～ん！　わー！

H／ばかものめ！　まともに突っ込みおった。おい！　大丈夫か？

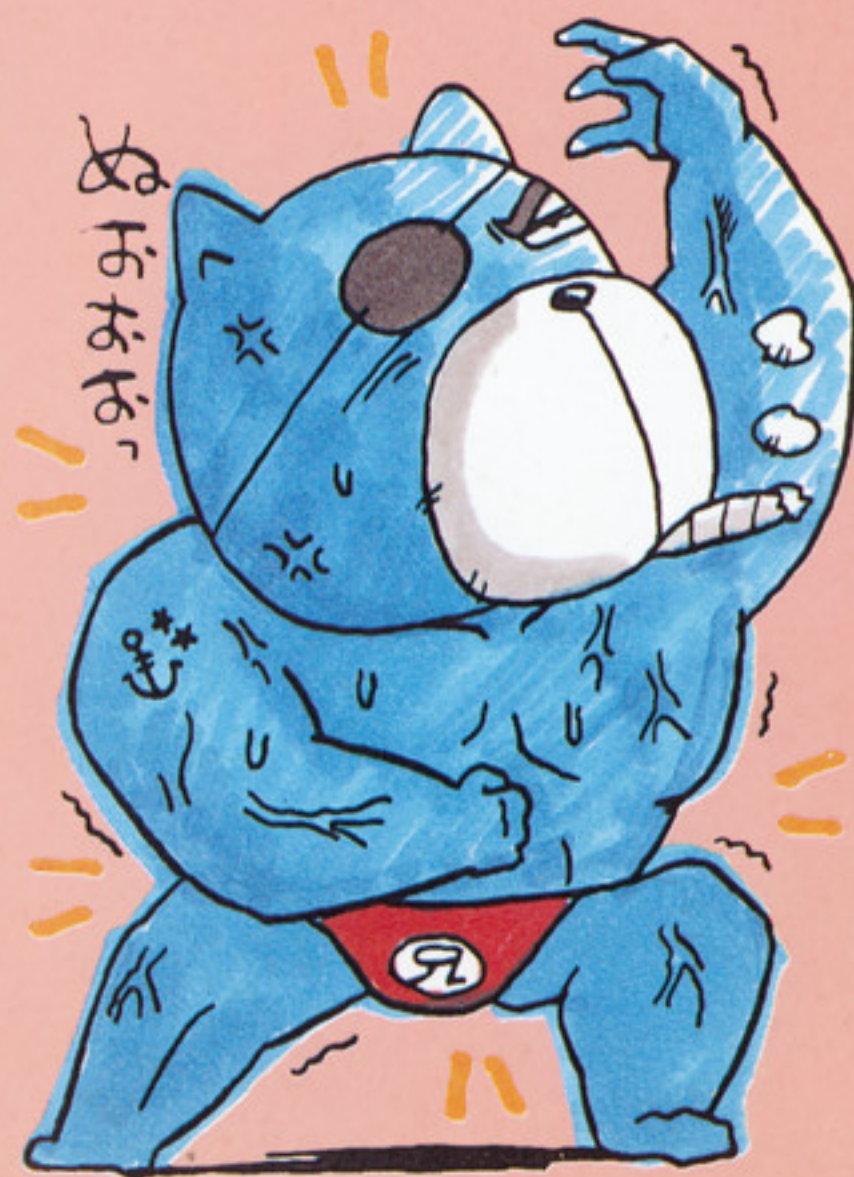
U／うろろ～ん！　シャキッ！

H／おお！　わずか4秒で立ち直った。こやつ、意外と見所があるかもしれん……！

私がハシミコフだ!!

H／このムダのない、洗練された肉体をご覧いただきたい！　1980～1988年のミスターインターナショナル・マッチョベアの世界大会で、9年連続の優勝を勝ち取った鋼の肉体だぞ。オラオラ!!　昨年までは、ソ連のボリショイサーカスで、バイクのアクロバットのメインエベントを担当し、山ほどの、おひねりを浴びていたのだオラオラ！　その傍で、オフシーズンには、KGBの遊撃諜報部員として、世界各国を渡り歩いて、書記長のように働き首相のように遊び、24時間戦っていたのだ。

映画の仕事も、数多くこなしたぞ！　最近のものでは、ジャン＝ジャック・アノー監督の「子熊物語」で子熊のアクションシーンのほとんどを私がふき替えた！　映画を見た諸君なら、すでに知ってると思うが、テロップにしっかりとスタントベア・ハシミコフと入っている！　…と私が言ったからといって、確認したりしないように!!　わかったな！　あのスタントはけっこうおもしろい仕事だったが、子熊の体格を真似るのは、ちょっと苦労した。もっと苦労したのは、子熊が500メートルの断崖絶壁を転げ落ちるシーンだ。さすがの私も、落下の直後、2秒ほど動けなかったことを、ここに白状しておこう……！

それから、このことは絶対に真似をしないように！　日ごろから体を鍛えている私だからできることなのだ!!　わかったな。オラオラ!!

せよ!!

EUROPE ヨーロッパ

H／いかにもヨーロッパ然とした美しい景色だ。一番難しいコースで、スラロームのようなカーブが遠々と続く！　全18ステージで、最後まで行けるヤツはたいしたモンだ。オラオラ。

ASIA アジア

H／ジュニアコースで難易度は『アフリカ』の次にやさしいハズなのだが、グンと難しくなるぞ。オラオラ！

スギの木がエラく邪魔してくれるし、ヘアピンカーブがいたるところに待ち受けていて、思ったようにスピードに乗ることができない。

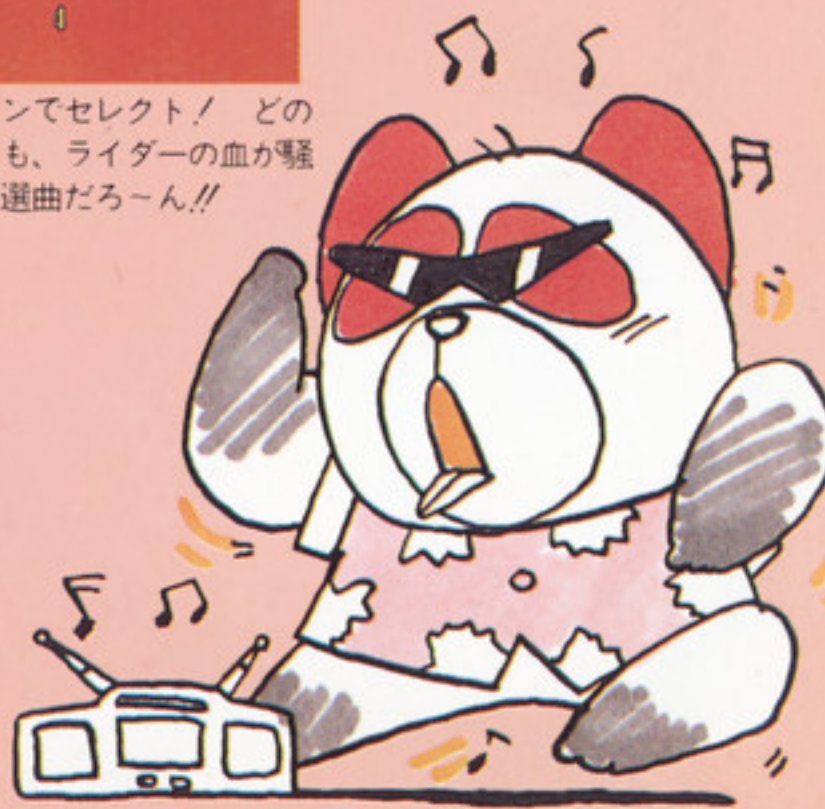
街灯も、カーブの外側に待ち構えていて、そいつの餌食になる者も多いぞ。オラオラ！

全10ステージだ!!

AMERICA アメリカ

H／シニアコースだ！　全14ステージで、さらに難しい。『アフリカ』『アジア』をマスターしたうえで、挑戦したい。前半は比較的容易にクリアできるが、なかなか最後まで到達することは困難だ！　ま、うろんうろん君には、永遠に挑戦することすらムリかもしれないねぇ。オラオラ。

ゴキゲンなミュージックでぶっちぎりだろ〜ん!!

スタートボタンでセレクト！　どのミュージックも、ライダーの血が騒ぐ、ナイスな選曲だろ〜ん!!

U／イぇぃイぇぃうろ〜んろん！　BGMは4種類の中から選べるんだろ〜ん。

曲は「アウトライド・ア・クライシス」「スプリンター」「ウィニング・ラン」それに「ハード・ロード」なんだろんろん。

どれを選んでも、ノリノリの気分でゲームにのめり込めるケド、ボクのイチバンのオススメは「アウトライド・ア・クライシス」だろ〜ん！　レースの開始と同時に、ミュージックがスタートするんだケド、スロットルを開けっぱなしにすると、ちょうどイントロが終わったところでターボがかかって、シビレるんだろ〜んろん！ ビビビ!!

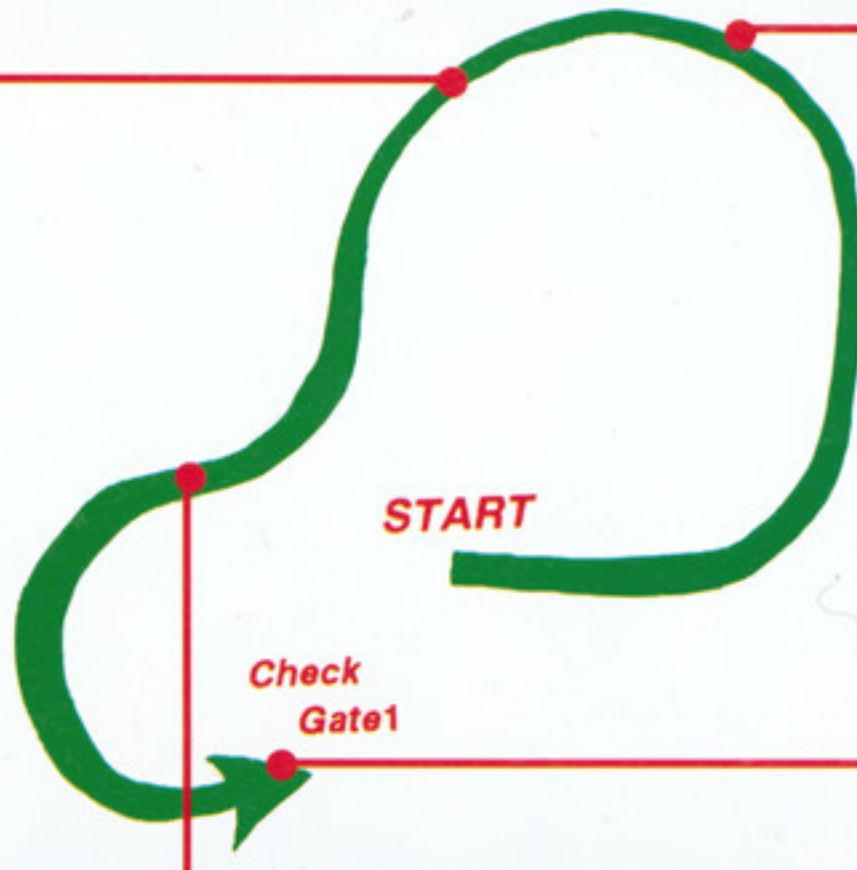
今の貴様たちには、アフリカこそがすべてだ! 命はこの『ハシミコフ』が預かった! しっかりついてこい。オラオラ!!

徹底分析 これがアフリカ

ステージ 1
まずは手はじめ

ハンドリングに慣れることが、このステージの基本だ! 極端な話、ここではブレーキングはいらない。スロットルの開閉と、ハンドリング……それにターボをたまに使うだけでクリアできるハズだ。オラオラ!!
ノーアクシデントでチェックゲートまでたどり着くことができれば、タイムもかなり余裕をもってチェックインできる!
カーブの曲がりぐあいを体で覚えろ!!

ドリフトを使え

ターボをかけたままカーブを切るとテールが流れだす。ターボのON・OFFでコントロール。

ターボ・オン

イントロが終わったところで、技ボタンをON! いきなり炎が吹き出てターボがかかる!

カーブは続くぞ

丘の向こうはどうなってるか見えない。慎重に進め。オラオラ! ここはカーブが続くから、そのままハングオンだ。オラオラ!

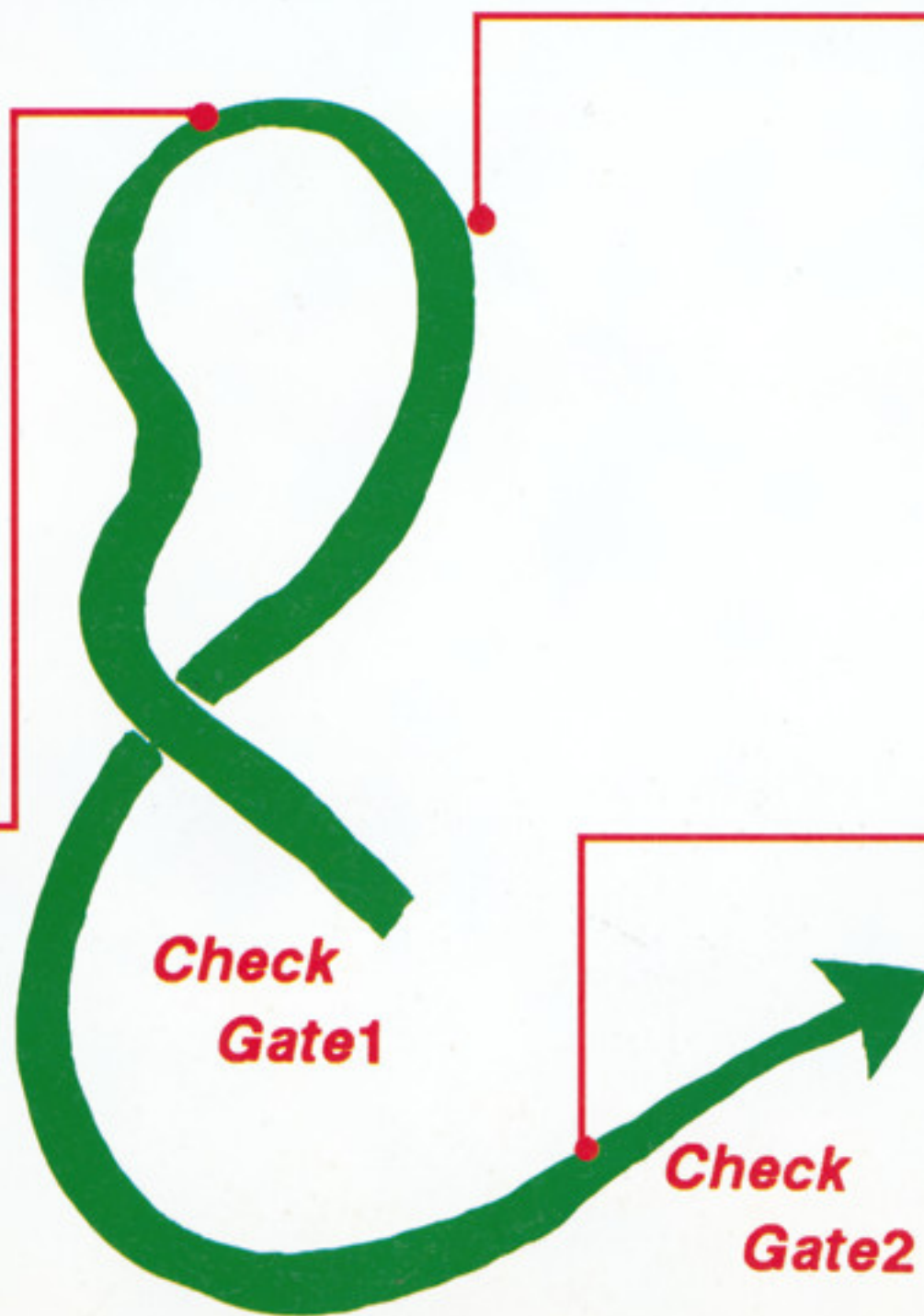
チェックゲートに気をつけろ

左カーブがけっこうきつい。ヘタをすると、チェックゲートに激突する。減速に気を配れ!

ステージ 2
コーナーリング注意!

ステージ1をクリアした諸君は、比較的簡単に行けるだろうが、ここに来る前に、2度転倒している者はクリアがきついぞ!
大きなカーブが2回現れるが、敵車に接触しないかぎり、バランスはあまりくずさずにすむから安心しろ!!
ターボでテールを流しながらカーブを抜けろ! 流しすぎに注意し、こまめにオンオフを繰り返し、カーブを征服するのだ!!

タイミング!!

立ち上がりのタイミングがポイントだ! うまくやらんと、ドラムカンにぶつかっちまうぞ!

慎重にいけ!

オラオラ! 貴様の大好きな、ブタのウンコだ! くれぐれもターボはかけるなョ。オラオラ!

ぶっちぎり!!

カーブを抜けて、コースの色が変わったら一気に突っ走れ! オラオラ、ぶっちぎるゼィ!

コース全貌だ!!

ステージ 3
待ちうける鳥の恐怖

アフリカコースの最大の難関ともいうべきステージ３だ！ 気を入れていかんと、ここから先へは進めん!! なにせ魔界よりの使者「バードバード三兄弟」が、手ぐすね引いて待ち構えているからな！

このステージでは、ブレーキを使わんかぎりクリアは不可能だと思え！ 基本は、カーブの標識(ひょうしき)が見えたらエン・ブレ(エンジンブレーキ)をかけて、とにかく鳥の看板をさけることだ!!

誘惑のバードバード

カーブの後の、立ち上がりのタイミングが遅いとぶつかる。早めの立ち上がりを心がけろ。オラオラ。

地獄のバードバード

誰もが必ずぶつかる看板だ。看板の前の立木にも注意しろ！ とにかく減速することが大事だ。

悪魔のバードバード

調子に乗ってターボをかけっぱなしにしてはいかん。標識が見えたら、ブレーキングだ!!

ステージ 4
とにかく加速あるのみ

ステージ３と色あいは似ているが、危険はグッと少なくなる！ タイムをかけ過ぎたステージ３の遅れを取り戻すつもりで、とにかくぶっぶっぶっちぎることが肝要だ。オラオラオラオラー！ モタモタしねえでターボかけっぱなしで狂ったように走るんじゃーい！ でえーい、思いっきり飛ばさんかーい！ が、しかしっ！ 終盤のヘアピンカーブは注意するんだ。オラオラァ！

Check
Gate4

Check
Gate3

立木に注意！

おっとっとォ！ このステージ唯一のデンジャラスゾーンだ。慎重に進めよ。オラオラァ！

ぶっちぎれ！

チェックゲートをくぐるや否やすぐに加速だ！ 直線だから、ぶっとばしても大丈夫。標識が見えても減速はするな！

だ〜いじょ〜ぶ！

このカーブはゆるいから、ターボ全開で突っ込んでも平気だ！ そのまま一気に駆け抜けろォ！

ステージ 5

ハンドリングに気を使え

大ざっぱなカーブを描いていたこれまでのステージと違って、ステージ5はジグザグが多いぞ。オラオラ！ 今度はブレーキを多用するとタイムオーバーになるし、かといってスピードを出すとコースをはずれるし……と難しいぞ。オラオラ！ ポイントは切り返しだ！

標識は招く

手前のカーブの後、ヘタに加速すると次のカーブが曲がれない。道が左にへこんだようになって、標識が待ちかまえているのだ！

Check Gate5

Check Gate4

ターボ・オン

ステージ5は、ターボをかけられるところがほとんどない！ このあたりが唯一の加速ポイントだ。うまく時間をかせぐのだ!!

切り返しの妙

クネクネと曲がった道は、切り返しで抜けろ！ タイミングをあやまると、タイムオーバーにつながる。あせってはいかん!!

ステージ 6

接触は厳禁

カーブの様子や景色は、ステージ4とよく似ているが、道幅が狭いようだぞ。オラオラ！

最後のステージはなかなかクリアできない。それというのも……敵車がグンと増えるからだ。

げははは！ ざまあみろ。ここをクリアするコツは、敵車にさわらないことだ。

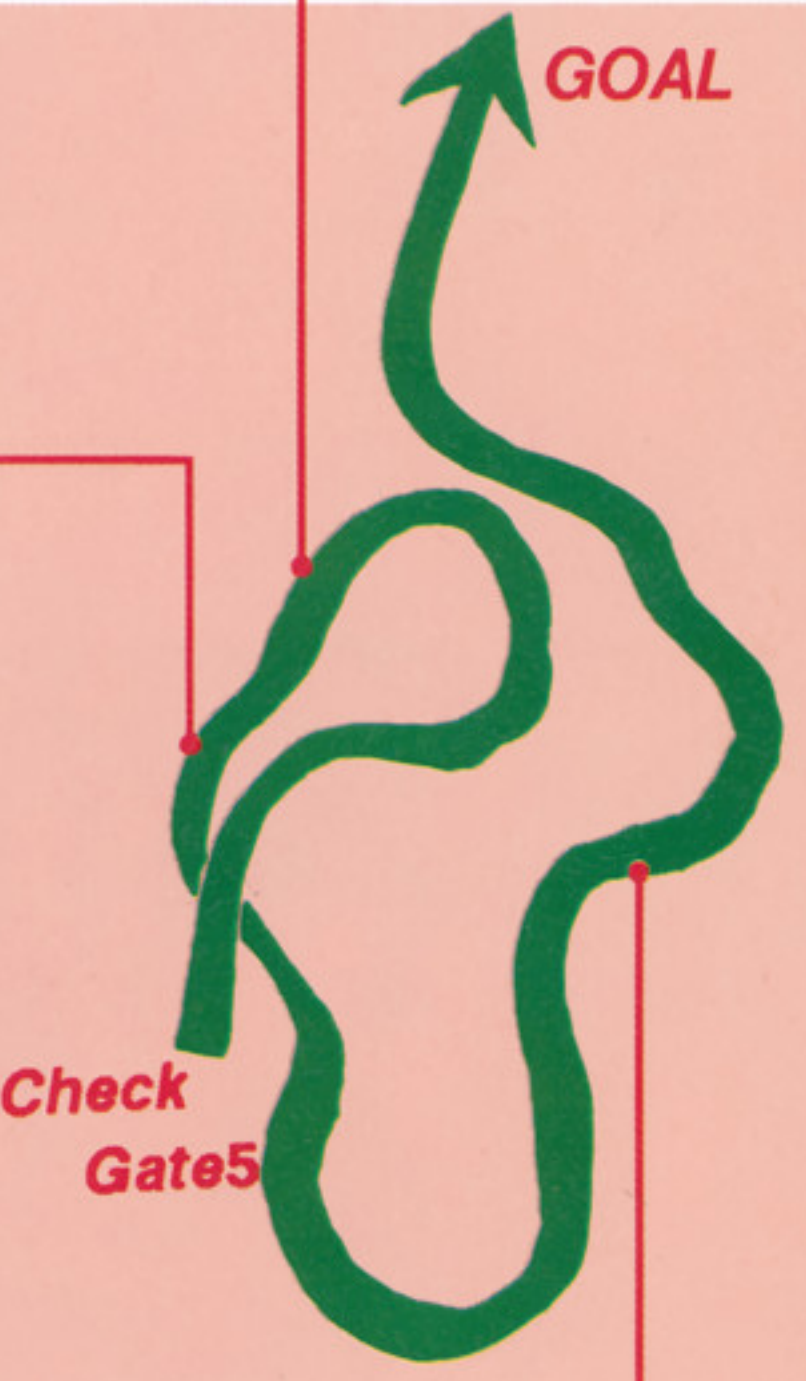
調子にのるな！

直線でターボをかけたあと、少し減速してカーブに入らないとぶっ飛んじまうぞ！ このカーブ、意外にキツくて油断ならん！

立ち上がり注意

カーブを抜けたあたりに生えているソテツの木がクセモノだぜ。立ち上がりがよくないと、必ずぶつかってしまうぞ。オラオラ！

敵車にさわるな！

ここを抜ければゴールは目前だが、敵車がここぞとばかりに幅寄せをしてくる。しかも集団で。なんてやつらだ。さわるなョ！

免許皆伝

U／やったろ～ん！ うろろんちん！ ついにゴールイン！ つらい道のりだったにゃあ。

ハシミコフ教官に何度もド突き回されて！ バードバードの看板に、何度もぶつかって、頭がぱぁ～になっちゃうかと思ったろ～ん。

うれしくって涙がナイヤガラだろ～ん！

H／げはははは！ 思い知ったかうろんうろん！ "やめさせません！ 勝つまでは"のキャッチフレーズはウソではないだろオラオラ！

U／はい！

H／感謝してるか!? オラオラ？

U／は、は、はい！

H／では、その明かしに、毎年の中元と歳暮（せいぼ）、それにバースデイプレゼントとバレンタインのチョコを忘れんようにな！ わかったな!!

殉職した先輩教官たち

他人(ひと)のふり見て…

H／ところで、アフリカを征服できた貴様らに、見せておきたいものがある！
U／うろろ～ん！　こっこれは？
H／貴様らに攻略法を教えるために、花と散って行った先輩教官たちだ!!
U／うろろ～ん!!
H／他人(ひと)のふり見て我がふり直せ！　彼らの姿をしっかりと目に焼きつけて、心の支えとするのだ。オラオラァ!!
U／うろろ～ん!!　これ……こわいろ～ん！
H／さあ！　先輩の魂を鎮(しず)めるために、一緒に『障害物の歌』を唄おう！
〽行く手をさえぎる黒い影
　障害物でぶっとんで
　それ、４秒で甦(よみがえ)れ　(あサテ)
　キズも故障も元通りったら、元通り！

「NorA」というディスコの看板！　たぶん、マスターの愛人か誰かの名前だろう!!

いわずと知れた、ブタのウンコだ！　ぶつかると、ズッポリとうまっちまいそうな気がするが。

パームツリーも、こんな道ぞいに生えているとなんとなくマヌケだぞ。オラオラ！

ブライダルストンタイヤの看板！　いったい、どんなタイヤなのか、わかったもんじゃない。

ぶつかっても、ガラスが割れないのが不思議だ。なぜこんなところに並んでいるかも十分不思議だ。

ぜんぜん明るくないクセに、道端にあって、けっこう邪魔になる。メイワクな街灯だ！

どんなに隠しごとをしても、たちどころに発覚してしまう秘密の似合わないタバコ、モロバレ！

スピードの出しスギや、調子に乗りスギに気をつけないと、こんなふうになるぞ。オラオラ！

これはイタイ。死体が発見されたとき、彼はトゲだらけで、どっちがサボテンかわからなかった！

背は低いのにケッコウ邪魔になるいやな木！　どっかに植え直しちまえばいいのにな！

待ちぼうけ～、待ちぼうけ～、ある日せっせと野良稼ぎ、そこにバイクが飛んで出て……。

ぶつかったら、そのまま貼りついちゃいそう！　やっぱりサボテンは痛そうだ！

ナイスなロゴデザイン！　KのウラがNになるなんて、いったい誰が考えたんだろ？

ここはフランスか？　アンチックな街灯に青い火がともる。多少の事故ではビクリともしない。

巨大なソテツ！　一瞬、何の木だかわかりません！　パイナップルかと思っちまったぞ！

標識だって命取りになるぞ。ゆだんするなョ、オラオラオラァ！

もう一つの

ANOTHER MODE

スーパーハングオン

ライバルに挑戦!!

オリジナルモード

U／「スーパーハングオン」メガドラ版には、ゲーセンでは味わえない、もう１つのゲームが楽しめる『オリジナルモード』があるんだろ～ん。

自分のバイクに、レースで勝った賞金でオプションパーツでパワーアップをしていき、最強のマシンで、最高のタイムを出そうじゃないかというゲームなんだろ～ん。

ゲームは、スポンサーが付いてくれて、ライバルとレースをし、その結果で賞金が入り、賞金で買ったオプションパーツでパワーアップして、再びライバルとの勝負に挑むというサイクルで進んで行くんだろ～ん。

また、お金はパーツを買うだけじゃなく…、メカニックマンのやとい料にも使えるんだろ～ん！　頼もしいメカニックマンをやとって、頼もしいマシンでレースに出たいものだにゃあ！

オリジナルモードのセレクト画面だろ～ん。うっへへ～い、なんと最初のライバルは、きれいなオネエサンだろ～ん！やさしくお手合せ、お願いしたいにゃあ!!

フレーム	エンジン	ブレーキ	マフラー	オイル	タイヤ
アイアンクレドル $1,200	OHCノーマル $600	ドラム $400	ノーマル $300	ノーマル $100	ノーマル $300
ダブルクレドル $2,000	DOHCノーマル $2,000	ディスク $1,500	シュウゴウ $1,500	ジュンセイ $200	ラジアル $400
アルミダブル $8,000	DOHC V4 $8,000	ベンチレーテッド $6,000	ワークスOR $6,000	ハ イ $3,200	ハイパー $1,500
アルミスペース $128,000	ターボ V4 $32,000	ダブルディスク $24,000	プライベートOR $9,000	プライベート $14,000	スリック $6,000
チタンスペース $5,000,000	セラミックターボ $512,000	アンチスキッド $90,000			ORスリック $24,000
チタンモノコック $8,000,000	ツインターボ $8,192,000				

頼れるメカニック

ケン フジタ	ミキ モリタ	コウタロウ ナガイ	タケシ オンダ	マイク サニー	ナスターシャ ミルスキー	シゲオ トドロキ

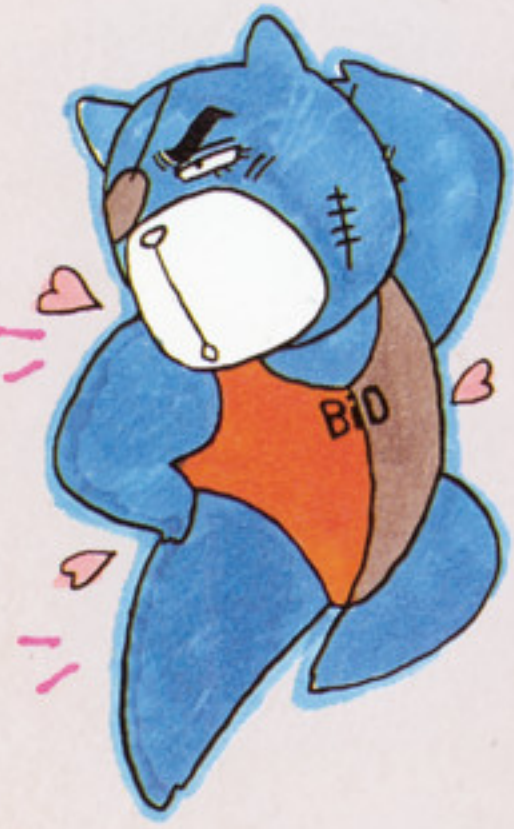
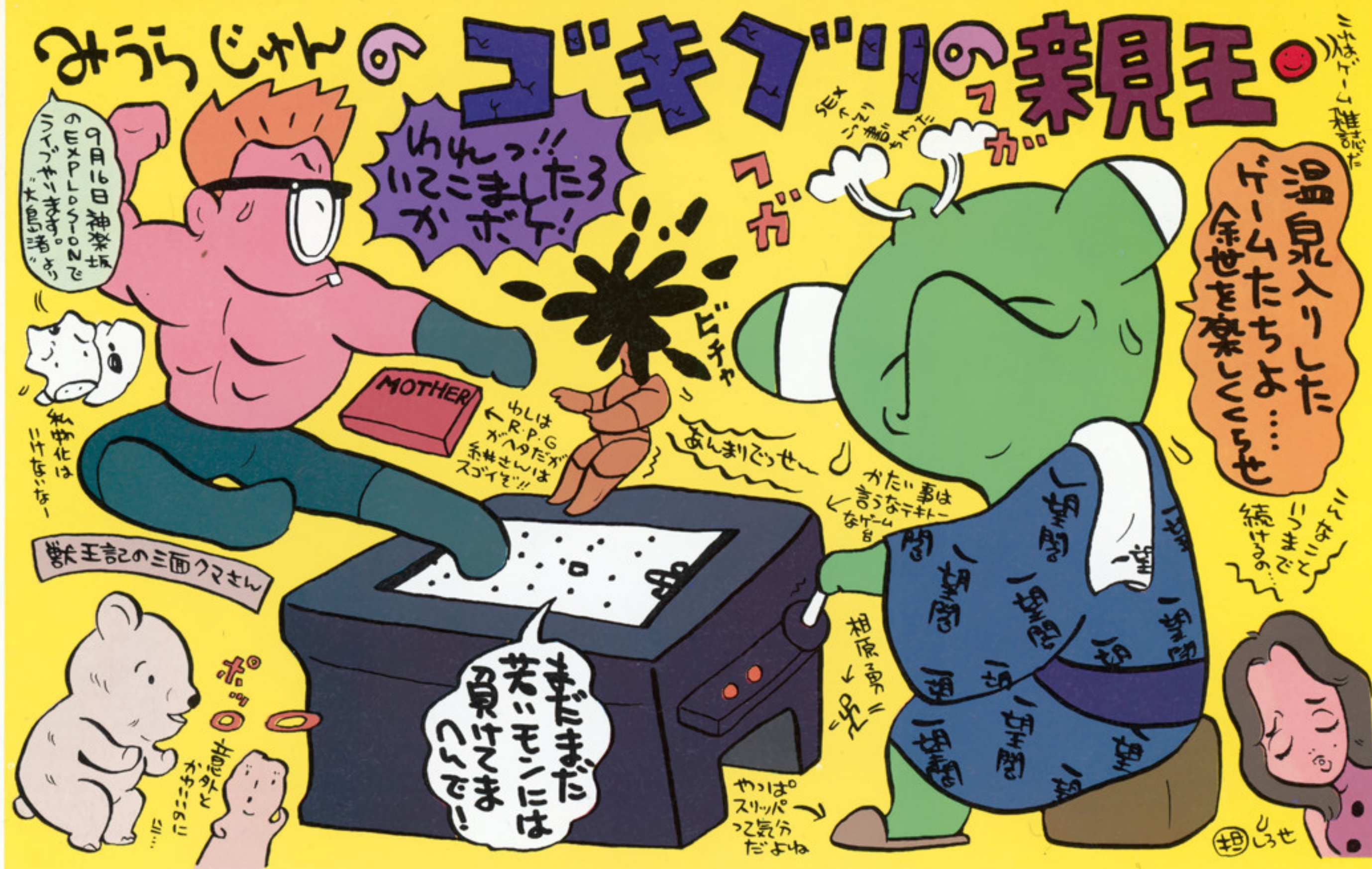
ご褒美(ほうび) ハイレグギャルだ オラオラ!?

オラオラオラ！　卒業証書の副賞だァ！　たっぷり眺(なが)めて、命の洗濯(せんたく)でもしやがれっ！　ものはついでだ。私もサービスして、いっしょにポーズだ。オラオラぁ！

レースといえば…

U／うろんろん！　ハシミコフ教習所っていいところだにゃあ！
レースといえば、ハイレグギャルがつきものだもんにゃあ…！
　うろろん、うろろん、らららんらん！
　実は、このおネエさんたち、鈴鹿の８耐レースでキャンペンガールをしていた人たちなんだろ～ん……やっぱりレースには、きれいなオネエサンがいないとネ…！
　ボクも〝不死身のバイク乗り〟ライセンスも取ったことだし、今度はレースにでも出てみようかにゃあ…。でもオネエサンとお近づきになるためにレースに出るっていうのは、断わられちゃうかにゃあ!?

●傍若無人エッセイ 第2回

〝温泉入り〟してもプライド

前号は『イカ天』のおかげで締切りヤバリされ、今回は直前まで行方不明。……さぞかし温泉街の芸者さんは奇麗だったことでしょう。で、遊びほーけてた言い訳がこの原稿ってわけだね？

“温泉入りゲーム”というものがある。それはまあ、世に言う“殿堂入り”というヤツに似ていて違う。ボクが勝手に命名した。つまり、街のゲーセンから落ちて、熱海や湯河原の温泉街でひっそり余生を送っているゲームのことだ。

熱海で泊まった宿の“遊戯場コーナー”と書かれた場所には、かつて一世を風靡した「スパルタンX」や「ゼビウス」の姿がみられた。なかには「ムーン・クレスタ」という10年も前の、ボクが大学時代に泣かされ続けたゲームがいたりして。旧友再会、なんかジーンと目頭が熱くなるじゃないか!?

☆　☆

「どう、こっちの生活は？」

温泉入りはしても、まだ100円というプライドだけは守り続ける「ムーン・クレスタ」に語りかけた。

「いやぁー、捨てたもんじゃないよ。あの頃は風営法もなかったし、24時間働きっぱなし。若い頃は無茶もできたけど（笑）。今じゃ、たまにお客さんみたいな人が来て楽しんでもらってるよ」

コントローラーも、もうグラグラになっている。

遊戯場の奥には「スペースインベーダー」。落ちぶれてもアーケードゲームの功労者、みんなからも一目置かれているようだ。ボリュームが壊れているらしく、部屋中轟わたる大音響だ。

すっかり卓球台やビリヤード台に馴染んでる温泉入りゲームたちは、哀愁はあるものの、まだまだ現役ですよと言いたげであった。

☆　☆

さて、前回も書いた「獣王記」だが——温泉入りゲームの話の後にするとヘンか？——文化系体育野郎のボクとしては、そこそこおもしろい。本誌でもなかなかのケナされようで、ちょっとかわいそうだぜ。3面目でクマに変身するのもカワイーし、コイツがへっぴり腰で光線を吐く姿、これがけっこー笑えるんだまた。

「WELCOME TO YOUR DOOM!」と、メガドラを持ってる友人にいきなり言ったらウケちゃって。

いつの日か、キミが温泉街の片隅で「獣王記」を見つけたとき、ちょっとヒドイこと言ったかなぁ……って反省するかも。

で、「獣王記」にはまりこんでるボクに、担当者が「北斗の拳」を持って来た。さっそくゴキブリの親玉に入れて……。

ボクもそうだけど、よくいるよなー、説明書なぁーんにも読まずにすぐ始めちゃうヤツ。いてもたってもいられなくて、すぐ入れちゃうヤツ（う〜ん、意味深長）。

敵を殴り倒すと血しぶきが出るのが気に入ったね。ゲームやくざ（普段はおとなしいのに、ゲームを始めると性格変わっちゃうヤツ、またはタイプ）としては燃える。

まだ第1章、新伝説創造ステージしかいってないんだけど、途中でケンシロウの服がビリビリに破れてパワー・アップするのがスゴイ! 手も足も、もうバカみたいに動くんだもの、彼ったらー。すごいムダな動きでイイぞー。できれば漫画の『北斗の拳』をじっくり読んだヤツしか倒せない敵も出てきてほしい。

で、「北斗の拳」といえば原作者の武論尊。今の人は知るまい、名前のルーツがチャールズ・ブロンソンなんて。「うーん、マンダム」って言ってたヒゲおやじ。役者の佐藤B作ってのも、もう誰もそれが元総理の故・佐藤栄作のパクリなんて、わからんだろうなー。

そーいえば、ゲーマー界っていうの？　ゲーム誌のライターのペンネームも大変だ。“ターミネーター辻”さんとか、何年かしたらルーツがわからなくなるに違いない。

今、小学校で“ゲッソー”とか“クリボー”なんてあだ名されてるヤツが、10年後の同窓会でもそのままで呼ばれる光景は、かなりイカすと思うな。

（次号に続く、のかな？）

日本ソフトバンクの雑誌

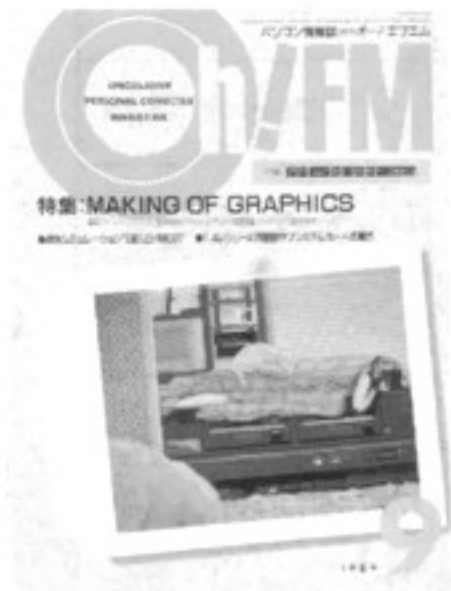
9月15日号 月2回刊 580円

Oh!PC

特集 もっと1-2-3が使いたい
第1部 ロータス1-2-3R.2.1JPLUS
第2部 1-2-3の環境世界
第3部 Freelance R.3Jの世界
第2特集 ハードディスク時代に必要な
MS-DOS 3つのポイント
▶テストルーム いま買って後悔しない、40Mバイト・スタンダードタイプ・ハードディスクドライブ
▶好評連載シリーズ 例解C言語プログラミング／programmer's toolbox／MS-DOS PLUS ONE／コンピュータ「注」辞典

9月号 月刊 540円

特集 活用ハードディスク&プリンタ
賢いハードディスクの選び方／ハードディスク雑学講座／HOW TO USE HD／空間有効利用の心得／BASICで書けるハードコピープログラム／COPYキーメニュー／スーパーワイドビデオコピー／24ピンプリンタエミュレータ
▶シリーズ全機共通システム
THE SENTINEL 生物進化シミュレーションBUGS
▶THE SOFTOUCH
ジェノサイド 琉球 mFORTH Compiler
▶連載その他 シューティングゲームDefeatX／グラフィックエディタ作成講座／ミュージックプログラム LIVE in '89

9月号 月刊 560円

特集 MAKING OF GRAPHICS
Dr.トランスファーVol.1プログラムとその使い方／特殊用途用ピクチャーエディタTYPE／マンデルブロ図形作成プログラム／BASIC版レイトレーシングをTOWNSで!!／FM TOWNS グラフィックコマンド集
▶今月のプログラム 政治シミュレーションゲーム〝SEIZI—MGR〟／増設サブシステムカードついに登場!!／6809DISK OPERATING SYSTEM RUNSER／MIT・AV&MIT・7
▶Let's Play! Computer Music!! T-SQUARE／MORNING STAR ベートーベン／月光
▶FM TOWNS SOFT GUIDE LAST ARMAGEDON・CD SPECIAL／Puppy Love&Solitaire Royale／LINKAGE／広辞苑・現代用語の基礎知識CD-ROM／G5
▶連載 谷山浩子の気絶すんぜ☆なのらー／読者・協力スタッフ全員参加の非連続エッセイ／コンピュータ 赤い糸の伝説

10月号 月刊 680円

情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験

▶特集1／平成元年度10月2種試験を予想する本試験そっくり直前模試
——出題予想テーマで構成した完全シミュレート版！
▶特集2／オンライン午後問題対策 オンラインシステム設計 主要5テーマ徹底マスター
——ネットワーク設計（回線の構成／性能）●システム設計（機能の向上／性能）●運用と保守
▶カラー受験ゼミ コンピュータセキュリティ
▶レクリエーショナルプログラミング 6本組木パズルのプログラム
▶続・コンピュータ最前線 UNIX統合化の覇者はだれか
〔学習講座〕 合格のためのコンピュータ基礎／実戦コンピュータ／1種必修コンピュータの知識／関連知識重点ゼミ数学・工業・商業／試験に役立つコンピュータ英語／流れ図基礎講座／完全マスター1種プログラム設計／合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL
〔別冊付録〕 平成元年度10月2種情報処理技術者試験 本試験そっくり直前模試問題▶答案用紙付き

10月号 月刊 600円

THE COMPUTER
コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

特集 1990年の新潮流、ノート型パソコンのすべて
人からマシンが動く時代へ J-3100SS徹底研究
J-3100SS 誕生までの曲折をたどる セイコーエプソンインタビュー ユーザーアンケート
THE TEST
国内発売直前、「NeXT」徹底チェック
KEYMAN U.S.A.
ルーカスが描く映画とコンピュータのメディアミックス
電脳時代のヒットメーカー
ハレゾでトップシェアを狙うソニーのCRT戦略
田原総一朗のコンピュータ・ルポ
ついに切札Dyna Bookを出した、東芝のパソコン戦術
特別企画
パソコンベンチャー企業群の動向
TREND WATCHING
日本電気、カラー液晶発表

第3回ナムコットゲーム大会

史上最多出場チーム８社入り乱れての対抗戦。必勝本の３連覇なるか？　ＢＥＥＰはどうなった？

参加チーム　ファミコン通信　ファミコン必勝本　㊙ファミコン　ゲームボーイ　ハイスコア　BEEP　GTV　ナムコ

予想どおり最下位となるか!?

今を去ること２ヵ月前の７月５日、第３回ナムコットゲーム大会っつーのが開かれたわけだ。本来ならば、我がＢＥメガチームは「初のメガドラ専門誌！」ということで部外者なんだけど、ナムコがメガドラ参入するっていうし、今後のことも考えて参加に踏み切ったわけだ。

先に結果だけ伝えておくと、参加８チーム中５位という成績。まあまあってところかな。しかしこの成績は、ひとえにファミスタの代表選手斉藤珍改めシルエット斉藤のおかげ。その活躍ぶりは後ほど伝えるが、彼がいなかったら本当に最下位になっていただろう。

ＢＥＥＰ休刊でゲーマーの世代交代やらなんやらあって、なかなかきびしい状況だったからね。選手の決定は全チーム中、最も遅かったんじゃないかな？　だから各雑誌の順位予想でもＢＥＥＰチームはダントツの最下位という下馬評だったというわけ。で、そのうえ今回は最下位チームにはバツゲームがあるんだよね。財津一郎じゃないけど、「ヒッジョウにチビシ〜〜〜」というわけだね。

選手は、ケルナグール（クエストモードで育ててそのキャラで対戦する）がトリー谷、ワールドコート（ダブルスで対戦）がＯＲＩＸ光治と桑原茂一、ファミスタ89開幕版（使用チームは事前にドラフトで決定）は新鋭シルエット斉藤だ。それぞれの対戦成績、順位は別表を見てくれ。

▼出場選手いちらん

	ケルナグール	ワールドコート	ファミスタ89
ファミコン通信	内沢裕一	川村和弘 梶原智	アルツ鈴木
ファミコン必勝本	成沢大輔	山田俊一 鈴木一弘	村田勇作
マル勝ファミコン	ニンジャ増嶋	ビート剛 ローラ高野	いまりや長介
ゲームボーイ	バッカス・Ｋ	ａｎ 愛夢総理	よろこんで太郎
ハイスコア	俺が鍛える吉津	熊谷巨匠 マイケル広川	試験中土屋
ＢＥＥＰ	トリー谷	ＯＲＩＸ光治 桑原茂一	シルエット斉藤
ＧＴＶ	歌舞伎町シスターズ	ミスターＸ 昆布巻	インドマン
ナムコ	サンデー・がん	KON² 毛深イエティ	熱血減量野郎

▼ケルナグール成績

	ﾌｧ通	ﾌｧ必	ﾏﾙ勝	ＧＢ	ﾊｲｽｺ	BEEP	GTV	ﾅﾑｺ	勝	敗	PT	順
ﾌｧﾐ通		× 1−4	○ 4−0	○ 4−0	× 0−4	○ 4−1	× 2−4	× 3−4	3	4	6	4
ﾌｧﾐ必	○ 4−1		○ 4−0	○ 4−0	× 1−4	○ 4−0	○ 4−1	× 2−4	5	2	8	2
ﾏﾙ勝ﾌｧﾐ	× 0−4	× 0−4		× 3−4	× 0−4	○ 4−0	× 1−4	○ 4−3	2	5	3	6
ｹﾞｰﾑﾎﾞｰｲ	× 0−4	× 0−4	○ 4−3		× 0−4	○ 4−0	× 0−4	× 1−4	2	5	3	7
ﾊｲｽｺｱ	○ 4−0	○ 4−1	○ 4−0	○ 4−0		○ 4−0	○ 4−0	○ 4−1	7	0	9	1
BEEP	× 1−4	× 0−4	× 0−4	× 0−4	× 0−4		× 0−4	○ 4−3	1	6	3	8
GTV	○ 4−2	× 1−4	○ 4−1	○ 4−0	× 0−4	○ 4−0		○ 4−0	5	2	7	3
ﾅﾑｺ	○ 4−3	○ 4−2	× 3−4	○ 4−1	× 1−4	× 3−4	× 0−4		3	4	5	5

▼ワールドコート成績

	ﾌｧ通	ﾌｧ必	ﾏﾙ勝	ＧＢ	ﾊｲｽｺ	BEEP	GTV	ﾅﾑｺ	勝	敗	PT	順
ﾌｧﾐ通		× 1−2	× 0−2	× 0−2	× 0−2	× 1−2	○ 2−0	× 0−2	1	6	2	6
ﾌｧﾐ必	○ 2−1		× 0−2	× 0−2	× 0−2	○ 2−0	○ 2−1	× 0−2	3	4	4	5
ﾏﾙ勝ﾌｧﾐ	○ 2−0	○ 2−0		○ 2−1	× 0−2	○ 2−0	○ 2−0	× 0−2	5	2	6	3
ｹﾞｰﾑﾎﾞｰｲ	○ 2−0	○ 2−0	× 1−2		× 0−2	○ 2−0	○ 2−0	× 0−2	4	3	5	4
ﾊｲｽｺｱ	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0		○ 2−0	○ 2−0	× 0−2	6	1	7	2
BEEP	○ 2−1	× 0−2	× 0−2	× 0−2	× 0−2		○ 2−1	× 0−2	2	5	2	6
GTV	× 0−2	× 1−2	× 0−2	× 0−2	× 0−2	× 1−2		× 0−2	0	7	2	8
ﾅﾑｺ	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0		7	0	8	1

▼ファミスタ89成績

	ﾌｧ通	ﾌｧ必	ﾏﾙ勝	ＧＢ	ﾊｲｽｺ	BEEP	GTV	ﾅﾑｺ	勝	敗	PT	順
ﾌｧﾐ通		○ 6−2	○ 2−0	× 3−8	× 3−4	× 1−7	× 0−0	○ 2−1	3	4	3	6
ﾌｧﾐ必	× 2−6		× 0−2	× 0−2	× 0−1	× 0−3	× 2−6	○ 4−0	1	6	2	7
ﾏﾙ勝ﾌｧﾐ	× 0−2	○ 2−0		× 0−2	× 1−2	× 2−3	○ 4−3	○ 0−0	3	4	4	5
ｹﾞｰﾑﾎﾞｰｲ	○ 8−3	○ 2−0	○ 2−0		× 1−2	× 0−5	× 1−2	○ 0−0	4	3	5	4
ﾊｲｽｺｱ	○ 4−3	○ 1−0	○ 2−1	○ 2−1		○ 5−0	○ 5−1	○ 11-5	7	0	10	1
BEEP	○ 7−1	○ 3−0	○ 3−2	○ 5−0	× 0−5		○ 4−2	○ 2−1	6	1	8	2
GTV	○ 0−0	○ 6−2	× 3−4	○ 2−1	× 1−5	× 2−4		○ 6−2	4	3	7	3
ﾅﾑｺ	× 1−2	× 0−4	× 0−0	× 0−0	× 5-11	× 1−2	× 2−6		0	7	1	8

ケルナグール　トリー谷からの手紙

拝啓　残暑きびしき折り、読者のみなさん、編集部のみなさんいかがおすごしでしょうか。ナムコゲーム大会「ケルナグール」の部で最下位というふがいない成績に終わった私トリー谷は、「編集部への立ち入り禁止」と「原稿料の大幅削減（夏の50パーセントオフ）」というきびしい処分を冷静に受けとめ、現在吉川町で牛を養って暮しています。こちらは業界みたいにゴタゴタしていないので、のんびりできます。

さて大会の反省点ですが、私ながらにいろいろあります。しかし最大のポイントはキャラクターを育てる時間がなかったこと。私のキャラクターがレベル602なのに、他誌のキャラクターは最強MAX状態なのですから。他のアルバイトが忙しかったんです。しかし負けは負けです。シロウトの斉藤君があんな大活躍してるのに、この有様は言いわけできません。願わくば、早く謹慎を解いて頂ければ幸いです。皆様のご健康をお祈りします。　　　　敬具

全敗ではないが、なすすべもなくヒネられたトリー〝ケルナグール〟谷。彼に明日はあるのだろうか？

ワールドコート　エキサイトする即席コンビの主張

「なにぃ、なさけねえ順位だ？　ざけんじゃねえ！　オレたちゃ、あの順位で満足してんだョォ」

「なんつってもよー、オレたちゃ即席コンビなんだよ、大会当日初めてコンビ組んだんだよー。すげーだろ。だからよー個人練習しかしてなかったから、最下位でもおかしくなかったんだぜー！」

「それが、おい、GTVに勝ってファミ通にも勝ってしまったんだから、ちっとは誉めてくれてもいいんじゃねえか？」

「確かに6位も8位も獲得ポイントは同じだから、どっちでもよかったじゃん！　なんてぬかすヤロウがいるけどな、そんなんじゃねえんだよ、男ってのはな一男ってのは……ハアハア……ドカ、バキ、グシャ……（あとは意味不明）」

ナムコチームのKON²とイエティ原は、1セットを落すこともなく優勝！　わが軍、桑原茂一、ORIX光治、コニー裕、小鳩くるみのりりしい面々。

ファミスタ89　オレが救世主、シルエット斉藤だ

「いかん」、甘く投じたストレートはものの見事に弾き返され、痛恨の一球となって光きらめく河川へと消えて行った。事実上の決勝戦。ハイスコアの土屋君にホームランを3発もくらってしまった！　なかでも「好調こめだ」に喰らった3ランは本当に効いた。けっきょく拙攻もあったりして0—5の完敗。悔やんでも悔やみきれない戦いになった……。

私は当然出場するからには頂点に立ちたいと思ってたし、また自分はそれにふさわしい実力者だと現在でも信じている。編集部のほうから「チームはHだぞ」と聞かされたとき、正直落ち込んだ。しかし、こういう不利を克服してこそ真のプロフェッショナルなんだと自分に言い聞かせ、ホーネッツと心中する覚悟で大会に望むことにした。大会当日、ファミ通のアルツ鈴木さんやGTVのインドマンと試合ができるかと思うと、うれしいやら怖いやらで、思いっ切り緊張してしまった。と同時に彼らを叩いて「STARDOM」にのし上がってやろうという願望もチラチラ顔をのぞかせていた。だが……。

「土屋君はどうなっているのかな」打倒アルツをはたし、悠然と土屋の結果を見に行く。やっぱり彼は強い。だが私だって負けられない。お互いにここまで5戦全勝。やはり彼との一騎打ちになった。土屋君とは昨年行われた「ファミスタ日本選手権」で知り合ったのだがマジで強い。技が切れるのはもちろんのこと、なにより頭がいい。そもそもファミスタは技3割、智7割なのだ。したがって相手のウラをかける人間が勝つ。彼との戦績は過去1勝2敗と負け越していた。よって一番怖かったのは彼である。ましてや彼のチームはGである。……惨めな完封負けだった。結果的に6勝1敗、準優勝であったが、満足はしていない。大会独特の雰囲気があって、初体験の私はどうしようもないくらいあがってしまった。総合でのビリを逃れた点はよくやったと思う。来年の大会にも出場できるなら、もう1つ上を狙いたい。

BEEPを救ったシルエット斉藤の快進撃。ハンカチとメモ帳は、彼の勝利の女神だ。

総評

最終結果は下の表にあるとおり5位。でもよーく見てくれ。はっきりいってケルナグールとワールドコートは、そんなに一生懸命プレイしなくてもけっきょく総合順位は同じだったのではないかという疑問が出てくるだろう？　そのとおり。今大会はシルエット斉藤様様の大会だったのだ。午前10時スタート、午後8時半閉幕というのべ10時間半に及ぶ熱戦は終わった。さすがナムコゲーム大会。ほかのゲーム大会にはない盛り上がりだ。ぼくらはこの日を青春の1ページとして心の中に刻むことだろう。そしてありがとうシルエット斉藤、僕らはキミのことを忘れない！（涙！）

▼総合順位

	ケルナグール	ワールドコート	ファミスタ89	総合順位
ファミコン通信	4位・6PT	7位・2PT	6位・3PT	8位・11PT
ファミコン必勝本	2位・8PT	5位・4PT	7位・2PT	2位・14PT
マル勝ファミコン	6位・3PT	3位・6PT	5位・4PT	5位・13PT
ゲームボーイ	7位・3PT	4位・5PT	4位・5PT	5位・13PT
ハイスコア	1位・9PT	2位・7PT	1位・10PT	1位・26PT
BEEP	8位・3PT	6位・2PT	2位・8PT	5位・13PT
GTV	3位・7PT	8位・2PT	3位・7PT	4位・16PT
ナムコ	5位・5PT	1位・8PT	8位・1PT	2位・14PT

もうひとつの『ファンタシースターII』物語

──君はまだ本当のファンタシーストーリーを何も知らない──

大人気の「ファンタシースターII」。このゲームソフトはいったいどうやって生まれてきたのだろう。ふと考えてみると僕らはゲームソフトのことを何も知らない。いつも楽しませてくれるソフトをひとつの商品として、この機会にじっくりと探ってみようじゃないか。

みなさんご存知
「ファンタシースターII」

企画
ここからすべてが始まる

株式会社セガ・エンタープライゼス。昭和26年4月設立、従業員数1,460名、資本金1,482,700万円。これが次から次へと素敵(すてき)なゲームを僕らに届けてくれる“セガ”の姿なんだ。ゲームメーカーっていうと何か楽しいことばかりのオモチャ箱のようなイメージが強くて、つい「会社」なんだということを忘れる。ここでたくさんの人が知恵(ちえ)をしぼって絶えまない努力の中で、はじめて安全に製品が届けられるはずなのに。

そこでセガのゲームソフトがどのように誕生するかをセガ自身に聞いてみた。わかりやすく「ファンタシースターII」を例にとることにした。するとセガも、わざわざそのときのスタッフを紹介してくれたのだ。セガの協力に僕らは大感謝だった。なぜならこういう部分は当然極秘のはずだから。それなのにセガはオープンにしてくれたんだ。

このときの取材に応じてくれたのは鈴木久司常務取締役、佐藤秀樹常務、鎌田繁雄コンシューマ事業部長代理、矢野一隆企画渉外課長、飯田克信H・Vマーケティング係長代理、それに研究開発部のオサール氏とマコースチン氏。このセガの超強力メンバーの貴重な話をじっくり楽しんじゃおう。

まず「ファンタシースターII」の企画は、いったいどうやって生まれたんでしょうか？

──まず「ファンタシースター」自体の評判がよくて、そのパートIIを作ろうという話になったんです。そこでストーリー募集のイベントをユーザーのみんなからやって、それをベースにしてプロジェクトを組んだんです。普通こういう企画は開発の側からこういったものがやりたいといって採用されるか、会社の上層部から指示がきてそれを進めるかという二通りが考えられます。「ファンタシースターII」の場合ここから発売まで丸1年もかかったんです。

前作のようにマークIIIで出そうとは考えなかったんですか？

──前作とほぼ同じスタッフでIIに臨んだわけです。前作のマークIIIのときとは違い、メガドライブという新しいハードのRPG第1作目なので、けっこう緊張しました。メガドライブで新しい可能性にかけようということになったんです。その分も、いっそうファンタシースターらしいゲームにしようといろいろ考えましたね。容量の問題で3Dダンジョンは、なくなってしまったんですけれど、敵キャラのアニメ部分はさらに充実できたと思いますよ。

最初から、ここだけはこだわりたい！ と。

──もちろん、それもありましたけれど、もっといいものをがんばって作っていったらこんな難しいシステムにまでなってしまったという……(笑)。

セガとBEメガの窓口、飯田さん。ヒマな人は前号の75ページを見よう。

見よ、これが大鳥居にそびえたつセガ本社の姿だ！

開発
夢とロマンを織りこむ

いよいよゲームを具体的に開発する段階になってのプレッシャーは？

――それはもう。前作の名前を汚せないというのと、ユーザーの方からたくさんの手紙と電話で押しつぶされるかと思いましたね。それに“いいもの”を追いすぎて予算オーバーしてしまった。もっと安くあげられるよう修正の指示もでたんですが、納期までに本当にいいものを作るからと、乗りきってしまった手前あとには引けなくなったという話もありますけどね。

ゲームの製作途中で修正がかかることもあるんですね。

――とりあえず企画にGOサインが出るとプロジェクトチームを組みます。そこでゲームの基本的な部分を机上の理論から画面上へと現実な構成へ移行していきます。この時点でチェックを入れます。他のメーカーのものと似すぎていないか、遊びやすいかとか。正直いってゲームの仕上がりのよさはここで8割方見えてしまうんです。平均点までしかいかないゲームなのか、それとも平均点を楽に越す可能性があるのかとか。ひどいときはこの時点でゲーム開発を中止するものもあるんです。

つまり、できるだけいい方向へともっていくよう企画書を修正するというわけですね。

――そうです。修正の多い難産のゲームは応々にしてあまりいいモノにならないですけどね。ちなみに企画書を修正するという言い方は100％正しいわけではないんです。というのは、ウチの開発ではアイディアをどんどん形にしてその結果をゲームにしてしまおうという企画書なしのプロジェクトがあるんです。大切なのはゲームが結果的に楽しいかどうかですから。

なるほど。ではこれでやっと完成まで一気にいけると。

――いえ。基本的に遊べる段階までくるとまたチェックをしてもらいます。「ファンタシースターII」の場合、このあたりまでは比較的順調でした。あくまで比較的。

このあとというと何か極端に大変なことでも？

――残りは2割。だからだいたいいつ頃、発売できるだろうと目安をたてるんですけど「ファンタシースターII」に関してはこの段階で製作発表をしたんです。

あとは、時間との戦いですね。

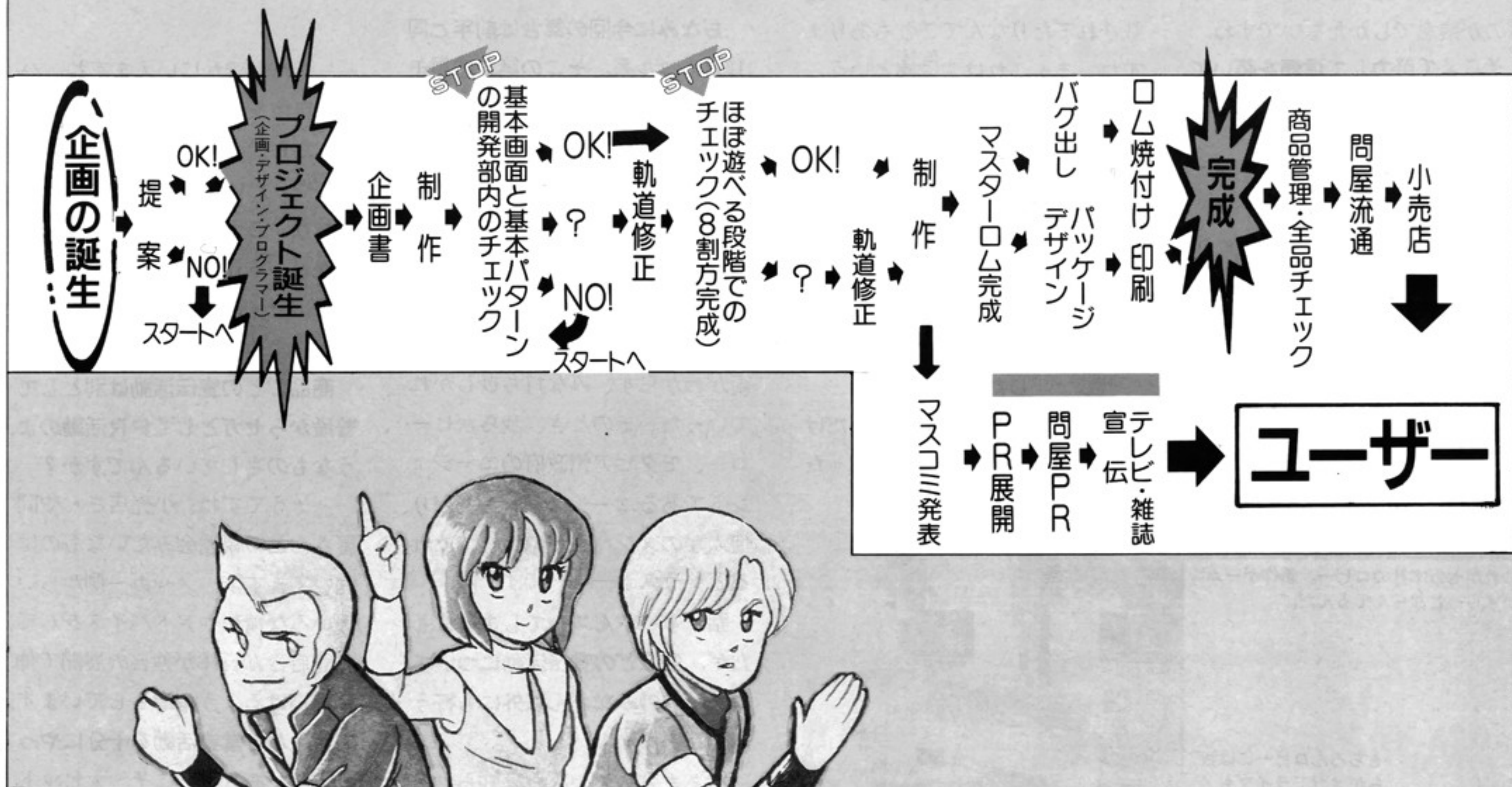
――そうなんです。4メガだったのがいつのまにか6メガにはなってるし、後半は、十数人でやったんですよ。もちろん技術的にも前作のイメージは壊せない、絶体に手を抜くようなマネだけはしたくなくって。

そしてやっとマスターロムの完成。つまり作業の終了ですね。

――まだなんです。部署は変わるんですけどバク出しとパッケージ製作が残っていて、これらが最後になります。

常務取締役の鈴木さん。いかにも開発畑で育ったという感じのアツイ人です。

図解！ゲームソフトはこうして作られている

企画の誕生 → 提案 → OK! → プロジェクト誕生（企画・デザイン・プログラマー）
提案 → NO! → スタートへ
プロジェクト誕生 → 企画書 → 制作 → STOP 基本画面と基本パターンの開発部内のチェック
→ OK! → STOP ほぼ遊べる段階でのチェック（8割方完成）
→ ? → 軌道修正
→ NO! → スタートへ
ほぼ遊べる段階でのチェック → OK! → 制作
→ ? → 軌道修正 → 制作
制作 → マスターロム完成 → バグ出し → ロム焼付け → 完成
マスターロム完成 → パッケージデザイン → 印刷 → 完成
完成 → 商品管理・全品チェック → 問屋流通 → 小売店 → ユーザー
制作 → マスコミ発表 → PR展開 → 問屋PR → テレビ・雑誌宣伝 → ユーザー

発売前夜……
もうサイは投げられた

マスターロムのバグ出しが終っていよいよ生産ですね。

──後はソフトを信じてスピーディーに生産へと移ります。ちょうどバグ出しのころ、調達部が材量を発注するんです。ただ、みなさんは覚えてますかね。「ファンタシースターII」の発売のころって半導体がなくて大さわぎだったんです。あっちこっちかけずり回って数の確保に特に力を入れました。いついつ発売でいくつを絶対にそろえなきゃいけないってね。それで、どうにか生産に乗ったっていうところですね。

これで流通に流れるんですね。

──その前に工場から上がってきた商品をチェックするんです。やはりユーザーのみなさんに不良品が渡って気分を悪くされることのないよう1点1点全品検査を実施(じっし)します。それでも輸送中のトラブルで不良品が出てしまうことがあるのが残念でしかたないですね。

そこまで努力して信頼を築いているんですね。あれだけ精密な商品を大量生産してるのに故障しないほうが、不思議ですよね。

──また逆にユーザーの方に絶対的信頼のおける商品にまでなったからこそ、自信を持って宣伝できるんですけどね。

その宣伝については今回どうでしたか。

──「ファンタシースター」自体のネームバリューをできるだけ利用した展開をしようと考えたんです。ですから前ふりの意味も含めてなるべく早くからストーリー募集などのソフトなPR的展開をしました。雑誌の紹介記事にも力を入れてもらったりとか。

製品が完成する前に雑誌に紹介されるというのは開発にとってはどんな感じですか。

──やはりはげみになります。ただたまに連絡の遅れで途中削除(さくじょ)したはずのイベントがそのままで掲載されてたりなんてこともありますね。まぁこれはご愛嬌(あいきょう)ということで。ちなみに「ファンタシースターII」のときはプレッシャーでしたね。期待してもらうのは本当にうれしいんですけど、それが手にとるようにわかりましたからね。

逆にいえばそれだけ十分な宣伝活動だったともいえますね。その他にはどんなことを？

これがセガ本社のロビー。新作ゲームがずらっとならんでるんだ。

もちろんロビーには我らがメガドライブも！

企画渉外の矢野さん。各サードパーティーとの打ち合わせでお忙しい様子。

──通常ならBEEPさんのような専門誌に力を入れて広告も出すんですけれど、今回は前作のネームバリューを利用して幅広い分野にかけてみたんです。シナリオ募集をかけたりと匂わせておいて、一般雑誌にも広告を出したんです。

つまり普段ゲーム誌は見ないけど興味はあるよ、といった人たちを誘うというわけですか。

──そうですね。一部のマニアとかファンの人たちだけでなく不特定多数の人たちとも勝負したかったんですよ。そのほうが当たると大きいですし、私達自身もそれが可能なソフトだと信じていましたし。

ちなみに今回の舞台は前年と同じアルゴル系。そこの第二惑星モタビアが舞台となっているんですよね。

──そう聞かれると前回のストレートな続きのように感じられるけれど、実は1000年も後の話なんです。設定としては平和に慣れすぎた人々はバイオモンスターと戦う術がわからず、みな打ちひしがれていった。そのとき、我らがヒーロー、モタビア州政府のエージェントであるユーシスが立ちあがり、何人かのメンバーが協力してくれるというストーリーです。

話がずいぶんズレてしまいましたが、先ほどの宣伝活動について、ユーザーのみなさん以外にも行うんでしょうか。

──あまり一般の人には知られてませんけど問屋さんにも宣伝活動をするんですよ。そういえば今回は、いつも以上に問屋さん関係に宣伝をしましたね。問屋さんへの宣伝というのは、ユーザー向けにどのくらいの宣伝をするということを伝えて、力の入れ方をアピールするんです。また価格も6Mにしてはグっと下げておいたんです。「ファンタシースターII」ほど価格設定が難しかったものもなかったですね。正直いってあまり採算がとれてなかったりして……。

でもその分、ユーザーには大好評でしかもメガドライブのハード自体もかなり売上げを伸ばしたとか。

開発のオサールさん。この人がファンタシーシリーズの開発担当者なのだ。

──それも確かにいえますね。ハード自体をリードできるソフトになれたら最高ですね。○○のゲームがやりたいから××のハードを買おう、こういう形がないとなかなかハードが伸びていきませんからね。ライバル達に負けていられませんよ、当然！

商品ごとの宣伝活動は別として普段からセガとしてPR活動のようなものもしているんですか？

──そうですね、小売店さんや問屋さんとの親睦会(しんぼくかい)みたいなものは開いてますよ。メーカー側からいろいろな情報やアドバイスをして小売店さん自体が独自の展開で伸びていけるよう指導もしています。

普段から営業活動を十分にやった下地があるからこそ、大ヒット

も生まれるんでしょうね。

──東京を中心に何人もの営業部員が、店頭で売れ行き調査を始めとする活動をしていますよ。ときには小売店においてもらう位置をいろいろ考えたり、発売日に有名小売店へ行ってお客さんのならんでいる様子を逐一報告したりと、悪くいえばなんでも屋でなければならないんですよ。

裏方ですね。

──営業というと表だって……という感じが普通なんでしょうけれど、ウチでは裏方です。開発グループが手塩にかけて生み落としたゲームを1人でも多くのユーザーに安全かつスピーディーに届けるための道づくりですからね。

開発部というと神サマノリがあるのに対して営業はあまり聞きませんものね。

──でも営業がしっかりしているからこそ流通がキチンと動くんだといった誇りはありますよ。おそらくは人一倍にね。

コンシューマ担当の鎌田さん。何も言わずに前号の76ページを見てほしい。

WE LOVE PHANTASY

それはアリサの活躍の1000年後の話になる。アルゴル系第二惑星モタビア星にバイオモンスターという悪性生物が大発生したのだ。そのモンスターを倒すためモタビア政府のエージェントの主人公をはじめとした何人かが立ち上がった。彼らの行手に待つものはいったい何なのだろうか。

◀アンヌ──自分の命をけずってでも仲間を助けたいという心優しき医師。体は弱いけれど治療関係に力を発揮。

▲ネイ──バイオモンスターと人間との混血。主人公と出会った7ヵ月でほんの小さな子供から美しい少女へと成長。

▲ユーシス──モタビア州政府のエージェント。小さいときに宇宙船の事故で両親を亡くしてから1人で生きてきた。誰に教わったというわけではないが剣を持てば何者にも負けない力を出す。

▶カインズ──メカ破壊のプロ、つまりジャンク屋。ネイに心ひかれる熱血純情青年。

▲アーミア──カウンターハンターといって悪徳ハンター狩りのプロ。刃物を自在に操る。

◀シルカ──大金持ちの娘ではあるが盗みを本業としている。お嬢様育ちの屈折した部分があるのだろうか。

▶ヒューイ──モタビア大学の若き研究者。非常に頭がよく生物や薬品のことをとてもくわしく知っている。

▲ルドガー──モタビア州元軍人。バイオモンスターに妻子を殺されてからというものクールな雇われハンターに変身。

発売
多くの人に夢が広がる

ゲームソフトの発売日っていうと僕らは、もうドキドキワクワクでショップにならんじゃうんですけど、セガのみなさんはどうなんですか。

――それはもうドキドキですよね。開発の担当者あたりは忙しくなければ、やっぱり小売店さんに偵察に行くぐらいですから。

それでは都内の有名小売店に発売日に行くと、実は開発担当者が来ていたりするとか。

――ぱっと見て、一見なんの気もなさそうな、そこそこ年のいった人間がいたらその可能性は大ですね。ゲームといえばその開発担当者にとっては分身ですから、気にしかたもなかなか、すごいものです。開発スタッフの夢とロマンとを盛り込んで日本中、あるいは世界中飛んでいってるんですね。自分の想いが不特定多数の人に伝わるかと思うとすばらしい仕事なんだとあらためて認識しますね。

開発副部長でもある佐藤さん。ファンタシースターシリーズの統括を担当。

では実際に「ファンタシースターII」を発売したときはどうだったんですか？

――営業サイドから言わせてもらえば前作のヒットに負けないモノに仕上がって、ユーザーのみなさんに喜んでいただけてよかったですね。開発サイドから言わせてもらえるなら、まずはヒットしてよかったと。前作でやりたいことをやって、それが好評になったんです。そう、名前だけ独り歩きしてしまったという感じになってましたからね。

これで「ファンタシースターII」も手もとにしっかり帰ってきたと。

――どうでしょうね。自分の考える範囲内で今回も好きなことを思いきりやったという感じでしたから。まぁ３Ｄダンジョンを入れられなかったなんてこともありましたけど、これはいずれ復活させたいですね。

それは「ファンタシースターIII」の登場ということですか。

――いやぁ、そういうわけではないんですけれどね。まぁ「ファンタシースターII」の発売後、いろいろ反響がありましたから。もちろんその中には「ファンタシースターIII」の希望の声もありましたから、とりあえず企画準備をしておこうかな、とそのレベルですよ。

ユーザーの反響ってどんな感じなんですか。

――発売日から電話がもうジャンジャンかかりますよ。これが日を追うごとにスゴクなるんです。その内容のほとんどが「ここはどうなってるの、できないよー」といったもの。不思議とみんなひっかかる場所はいっしょなんですよ。だからその質問に対するマニュアルを作ってみんなで持ってたりもするんです。そうして１ヵ月もするとだんだん「できたよー！」っていう声が多くなってくるんです。

マコースチンさん。やはり開発担当の人。開発の人は顔をお見せできません。残念。

みんなきちんと報告してくれるんですか？

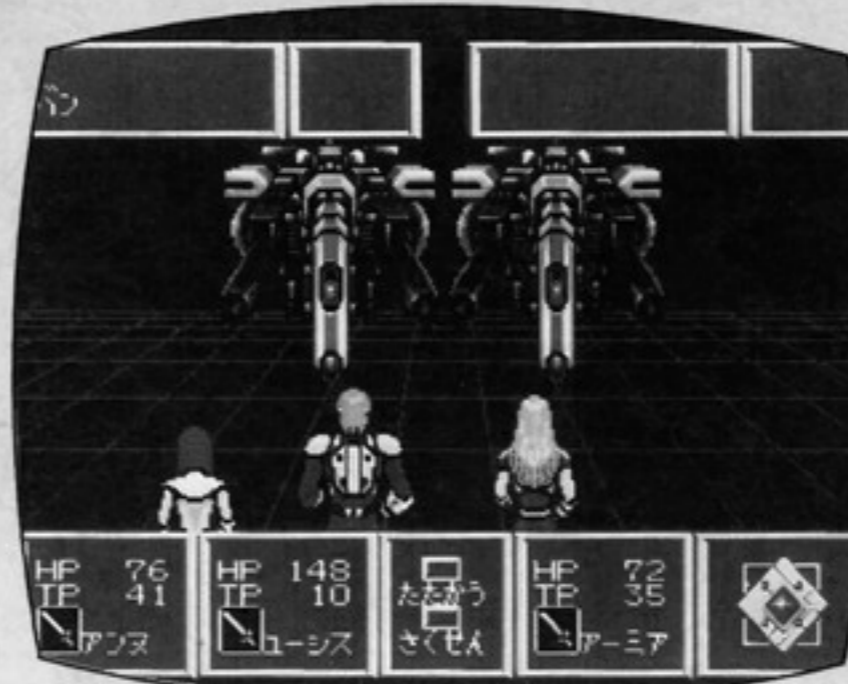
――ええ。この電話を聞くと何かむしょうにうれしくなるんですよ。普通の仕事じゃ味わえない喜びのひとつじゃないでしょうか。これがあるから、大変でも次のゲームに力をそそいじゃうんでしょうね。

僕らに楽しみや喜びをわけてくれるゲームソフトを生みだす力の源は、実は僕ら自身の中にあったということなんですか。

――そうともいえますね。自分自身を楽しませられる（幸福にできる)力は、実は自分の中にあるんだなんて、童話かそれこそゲームの世界ですよね。そういったゲームを作ってもおもしろいかもしれない。まぁ、それはさておいてサードパーティーも続々と増えているメガドライブ。これからのソフトラインナップにぜひ注目してほしいですね。今までにないパワーが続々と登場するハズですから。

テレビの中のファンタシースターII

◀君はこの「ファンタシースターII」のテレビＣＭを見たことがあるかい。ゲーム画面をふんだんに作った構成でまとめられている。変な演出はいらない。ゲームそのものをだすことで十分なネームバリューがあるんだ。

◀発売日直前に集中的に流されたというこのＣＭ。なぜか僕のまわりにこれを見た覚えのある人が少ない。実はなかなか貴重なビデオなのではないかという話もチラホラ。

◀おなじみのゲーム画面。この場面をいったい何度見たことか。でもあのアニメ画面のせいもあって、本当にあきないんだよね。やっぱり男は強くならなくちゃあいけない。うん、そう思うんだ。

テクノロジー流行通信 第1回

CD-ROMは死んだ!?

阿木二百

というわけで、お久しぶりの阿木二百です。日本の総理が変わろうとも、しつこく生き残るテクノロジー講座。復活第1弾は、昨今論議を呼ぶCD-ROMの話題だ!

「CD-ROMは死んだ」とスティーブン・ジョブズは言った

この見出しは、別に某ソフトハウスの新作ミステリーの売り文句ではない。スティーブン・ジョブズとは誰あろう、旧世代パソコンの原形ともいえるApple IIの生みの親であり、現在の先端を突っ走るMacintoshの後見人でもあり、次世代ワークステーションの呼び声高いNCS（NeXT Computer System）の遺産相続人、なわけないが、とにかくパーソナルコンピュータの時代を築き上げてきた張本人のことだ（ワークステーションとはパソコンの親玉だと思っていればよろしい）。その彼が、先日NCSの売り込みのために来日したとき、こともあろうに“CD-ROM is dead!”(CD-ROMは死んだ）と言い放ったのである。

じつはNCSには、光磁気ディスクドライブと呼ばれる外部記憶装置が搭載されている。これは、磁界の中で強いレーザー光線によってデータを書き込み、弱いレーザー光線によって、読み出しを行うというものだ（多少メカニズムは異なるが、書き込み可能なCD-ROMをイメージしよう）。つまり、書き込みもできる光磁気ディスクを目の前にしては、読み出しオンリーのCD-ROM、そう、そこのCD-ROMだ。お前はすでに死んでいるのだよ、と言いたかったわけだ。

ふ～む、じつのところ光磁気ディスクだって、まだまだ安定しておらず、一説によるとディスクなんか100枚作って不良品が97枚。つまり3枚くらいしか検査に合格しないなどと言われているので、お互い様なのだ。しかし、そう指摘されてハッと我にかえってみると、メガドラのCD-ROMドライブもまだ発売されないし、任天堂などは「スーファミではCD-ROMはやらない」などと本体も出ていないのに、早々と公言していることに気づくのである。

取り組み方がマジメすぎる?

そこで、広く世界に目を転ずればどうか？　というと、頑張っているところは頑張っているん……だけどね。

例えば、イギリスのBBCは、環境保全をテーマにしたシミュレーションゲームを、Macintosh用のCD-ROMで発売している。ここではプレイヤーが、とある湖の環境パトロール員となり、地元の人の話を聞いたり、魚を放流したり、その他の実際に起こりそうなあらゆるシチュエーションに対処して、自然のバランスを保っていくことになる。制作したのが放送局だけに、実際の環境問題を扱った資料映像や湖、浜辺の情景、背景となるデータ等をふんだんに盛り込んでCD-ROMの大容量性を生かした作品に仕上がっており、しかも1枚でヨーロッパ諸国で使われている9カ国語対応という豪華版だ。

仕事の翌日に管理事務所に出勤すると、デスクの上に新聞があり、論説記事や読者投稿でプレイヤーの行動が評価または非難されるというシステムもユニークである。

一方アメリカの大手ソフトハウス、マイクロソフトも何冊もあるプログラマー向けのテクニカルマニュアルをCD-ROMに収めたり、富士通も、ワープロ用にすでに辞書や現代用語の基礎知識、英和・和英辞書などをCD-ROM化したりしている。が、何だか真面目すぎるラインナップが多いようだ。PCエンジン用に予定されている新作にしても、「イース」のパートIとIIの合体とか「ラストハルマゲドン」といったパソコン移植物ばかり。それもいいけど、今CD-ROMに求められているのは、かつてのファミコンにとってのスーパーマリオ、つまり、そのためにCD-ROMを買ってもいいと思わせるような前人未踏のソフトだよなぁ。

CD-ROMの行方

さて、今後のCD-ROMだが、規格の上では論理的なデータの位置と再生用のハードを規格化したCD-I（CD-Interactive。CD-ROMは単に文字や絵が書き込める罫線付きのノートのようなものだが、CD-Iは誰もが読めるように目次や本文の位置を決めた本だと考えられる）や、超強力なデータ圧縮をかけて約1時間分の動画を押し込むDVI（Digital Video Interactive。絵の出るCDであるCD-Vの動画部分が5分しかないことを思うと驚異的だ）、そしてDVIほどではないが動画の扱いを考慮したCD-XA（CD-eXteded Architecture）がある。しかも、ごく最近、CDメディア関連のほとんどの規格を決めていたSONY、フィリップスの家電メーカーに松下が加わって、CD-XAの仕様をCD-Iに付加した拡張CD-Iとでもいうべきものを発表したから話はややこしい。

おりしも任天堂は、「CD-Iには興味がある」と意味深な発言をしているし、スーファミ出荷まであと1年の間にCD-Iマシンとして生まれ変わる可能性がないとは言えない。一方で、じつはCD-Iの標準CPUはモトローラ68000、つまりメガドラのメインCPUと同じというわけで、勘繰ればメガドラ用CD-ROMもCD-Iの思惑がらみで遅れているのでは、などと思ってしまう。

いずれにしても、このところの表面的なCD-ROM停滞は、新たな展開への嵐の前の静けさと考えたほうがいいんじゃないかな。

前号の読者アンケートでメガドライブのワーストソフトNo.1だった「おそ松くん」。テレビで人気の「おそ松くん」が、これじゃあんまりカワイソウ。もっとキャラクターの魅力を生かしたゲームを作ってよ。というわけで、「おそ松くん」の作者であり、またバガボンやアッコちゃんという不滅のキャラクターの生みの親でもある赤塚先生に、急遽応援を頼んだしだい。正しい不滅のキャラクターの在り方について、じっくり聞いてみようじゃないか。

60分1本勝負　赤塚不二夫、大いに語る

がんばれ！おそ松くん

手塚治虫から始まった現代のマンガ

——ビデオテープの数がハンパじゃないですね。

赤塚　オレに映画の話をさせたら、終わらないよ(笑)。

いわゆるマンガっていうジャンルがあるよね。まだ産声をあげて間もないんで、文化っていえるかどうかわからないけどさ。新しく生まれた文化なんだと思うんだよ。その騎手が手塚治虫先生だったわけだ、残念ながら亡くなっちゃたけれど。

戦前からマンガってありましたよ、もちろん。昔のマンガってホラ、田川水泡先生の「のらくろ」とか。

でも戦後、手塚先生が台頭してきてこれまでと全然違う、オレも含めてみんなが描いているような形式を考え出したんだ。コマの割り方が自由とかね。

つまり、手塚治虫っていう人が、映画の世界をマンガに持ち込んだわけだ。すごい映画マニアだったから。……マンガ描くなら映画観ろって、よく言われたよ。

——マンガ家になろうと思ったのは、何がきっかけで？

赤塚　6年生のときに手塚治虫のマンガと出会ってね。オレなんかが想像もできないような世界を描いてて、こいつぁスゲェって思った。それからはもう、病みつき。中学校を卒業してからは、仕事もいくつか替えたけど、ずーっと投稿は続けてたよ。

その頃、手塚先生はハタチ過ぎてたはずなのに、死んだとき61歳ってさ。歳をサバ読んでたんだよなぁ。63歳だとばっかり思ってたら、オレと7歳しか違わない。若いときにナメられないようにってね、そういう人も珍しいな。

——手塚マンガから受けた影響はかなり大きいわけですね？

赤塚　マンガそのものもそうだけど、マンガを描く姿勢をね……。

映画はもともと好きだったけど、音楽は手塚先生に言われて好きになったんだよね。「音楽は美空ひばりだけじゃないよ。クラシックでもジャズでも、なんでも聞かなくちゃダメだ」って。最初はなんでかなと思ったけど、言う通りにどんなものも聴くようにして、今になって役にたっているからね。

それとね、品性を失うなって。「おまえは下品でいい。だが、ゲスなものだけは描くな」って言われたの(笑)。それが18か19歳のとき。その頃って、感受性強いじゃない。手塚治虫ってすごい人だなぁと思った。

われわれの時代って、女の人がオシッコするとか、ご飯食べるとか、信じられなかった。それくらい美化するっていうか、神格化して見てるんだ。

手塚治虫も神様だった。それなのにマンガのセリフは日本語だろ。初めて石森章太郎（現・石ノ森章太郎）といっしょに訪ねて行った

「リボンの騎士」（講談社）は、『なかよし』昭和38年1月号〜同41年10月号まで連載された。現在、この2巻で、そのすべてを読むことができる。©㈱手塚プロダクション

ときも「やあ、どうもどうも。入りなさいよ」って言われて、アレッ、日本語を喋ってる(笑)!?ってなもんで。すごいショックだったよ。女に対する感じと同じだな。

でも実際、育ちが違うんだよな。あの人は宝塚の生まれで、ちっちゃいときから宝塚の舞台を観て育っているわけ。隣にあの宝塚の大スターが住んでいたとかね。赤貧からはいあがったオレのような農耕馬とは全然違うんだよ。サラブレッドなんだな。

たとえばさ、「リボンの騎士」を昭和25年くらいに描いてるんだよ。あの時代にあんな設定のマンガを描けるかい、われわれが？　それができたのは、宝塚で育ったからだよ。

──なるほど、確かにサファイア王子は宝塚で上演されそうな男装の麗人ですね。

赤塚　そうだろ？　池田理代子が描いた「ベルサイユのばら」なんてのは、いってみれば「リボンの騎士」の劇画版だよね、大きな意味ではね。アイツに言うとさぁ、怒るかもしんないけど(笑)。

「ベルサイユのばら」(集英社)は、池田理代子の代表作。宝塚歌劇団でも上演されている。©Riyoko Ikeda 1973

第3次マンガブームを支える現代の感覚

──今は年齢に関係なく、日本中みんな何らかのマンガを読んでいる、というようなところがありますが？

赤塚　大人になってから読み始めたってんじゃないんだよな。ガキのときからずーっと読んできた連中が、大学生になっても社会人になってもマンガから離れられない。魅力に取り付かれているんだよね。だから新しい文化って、あえて言うんだけど。

たとえば『ビッグコミック』なんて30代、40代のオッサンが読んでるわけだよ。その本の読者層に合わせて内容もそれぞれ違う。そういった意味で、マンガっていうのは定着しちゃったな。

──そういう20代後半以上のマンガファンは、当時「おそ松くん」や「ひみつのアッコちゃん」に夢中になってた世代ですよね。

赤塚　ちょうどマンガブームの第2期の人たちだね。

マンガブームは第1次、2次、3次ってあるわけ。今は第3次ブームだろうな。

昭和20年に戦争が終わって、ドカーッと貸本のブームがあった。活字に飢えてたし、本を買うお金がないから、貸本屋さんに行って、一日いくらで借りてくるわけだ。

で、ぞっき本(㊞註・ぞうき屋と呼ばれる、見切品をごく安い値で扱う問屋の手を通して出される見切り本)とか赤本(㊞註・けばけばしい表紙の少年向け講談本、または俗向けを狙った低級な安い本)とか、そういうものに飢えてた連中がマンガを漁った。それが第1次のブーム。

その時代というのは絵の形さえしてれば、なんでも本になっちゃう(笑)。誰だってマンガ家になれたんだ。本さえあれば、いっくらでも借り手はいたんだから。

ところが、ちょうどその頃に手塚治虫が出てきたわけだ。

──何でも売れる時代に神様が。

赤塚　そう、そりゃスゴイってね。

それから、雑誌が出始めて。『少年倶楽部』は戦前から出ていたけど、昭和27～28年くらいの『ぼくら』や『なかよし』に始まって、昭和30年代の初期には新雑誌がどんどん出てきた。これが第2次マンガブーム。つぶれたのもけっこう多かったけどね。

──その頃華々しくデビューしたわけですね。

赤塚　少女マンガでね。でも、華々しさなんて程遠い(笑)。

その頃もまだ貸本屋は依然としてあって、貸本屋専門の出版社もたくさんあったの。売れないマンガ家はそこで128ページの単行本を描かせてもらうわけ。なんでもいいから描けって言われて(笑)。

128ページの原稿料が2万円。あの頃の大卒の初任給が、フランク永井の歌に1万2千何百円ってあるように、だいたい12,000～15,000円なんだな。だから1ヵ月に1冊描けばメシは食えるわけ。でも、128ページを1ヵ月でなんて、とても描けない。ひどい話だよ(笑)。ところがまた、それをこなしてる奴がいたんだけどさ(笑)。

それを貸本屋を見て回ってる集英社とか講談社の編集者が、おっ、こいつイケそうだなって目に止めて雑誌に載っけてくれるの。で、原稿持っていくと、「きみに今度の増刊号に8ページ描いてもらいたい」なんて言われて。そういう時期。

──週刊誌が出たのもその頃でしたね？

赤塚　昭和34年に『少年サンデー』と『少年マガジン』が出て、それから少年マンガの週刊時代になったんだよ。

それでもまだオレは全然売れてなくて(笑)、毎日キャベツかじってるか、コッペパン食ってる時代ね。で、スゲェなぁ、1週間に1本描ける奴って、どんな奴だろうって思ってたわけさ(笑)。まぁ、手塚治虫はじめベテランが連載してたわけだけどね。

──今、3次ブームを支えてるマンガ家たちはどうですか？

赤塚　マンガ家だけじゃないけどさ、今の人たちって活字離れしてるじゃない。「一杯のかけそば」だけ必死に読んだりね。馬鹿だぁ、あんなもの……(笑)。

うちにいるアシスタント連中にも小説読めよー、映画見ろよーとか言うんだけど、見ない、読まない。面倒くさい。映画館に行くのがヤだ。そいでビデオを借りてき

●プロフィール
赤塚不二夫(あかつか ふじお)
昭和10年9月14日、中国で生まれる。戦後新潟県に引き上げ、27年、中学卒業後上京。工員をしながらマンガ修業に励み、31年「嵐をこえて」でデビュー。伝説のトキワ荘時代を経て、33年『漫画王』に「ナマちゃん」を初連載。37年「おそ松くん」(小学館漫画賞)の大ヒットで一躍ギャグマンガのトップとなる。その後も「ひみつのアッコちゃん」「天才バカボン」「もーれつア太郎」「ギャグゲリラ」(文春漫画賞)などをヒットさせ、現在もギャグマンガの第一人者として活躍中。現在、リバイバルで「ひみつのアッコちゃん」がテレビ放映中のほか、『ビッグコミックオリジナル』で「『大先生』を読む」を連載中。

て見ちゃう。またビデオデッキを持ってるんだ、いまのガキは。たいしたもんだよ。

で、今の若いマンガ家は、マンガを勉強してマンガに入っていくわけね。映画が好きだから映画を、歌舞伎が好きだから歌舞伎を、なんとかマンガにしたいって、そう思わないんだな。

──ゲームの世界にも似たようなことは言えますね。それなりの活躍をしてる人たちが、ゲームだけをやって現在に至っているわけじゃないんですが、好きだからって、安易にゲームデザイナーを目指してる子が多い。

赤塚　ファミコンだっけ？　冗談じゃないってんだよねぇ(笑)。

それがアメリカじゃ大流行りだなんて言ってるけれど、みんながみんな気が狂ったようにやってるわけじゃないんだ。それは日本人だけ、日本人のガキ。部屋に閉じ込もって、マスターベーションしながら。友達もつくらずね。しょうがないよねぇ、友達も彼女もできないんだからさ(笑)。

──でも、ゲームの「おそ松くん」なんかをそういう子供たちもやってるわけで(笑)。

赤塚　話には聞いてる(笑)。

オレがガキの頃は住宅事情が今よりもっと悪かった、今も悪いけどな。自分の部屋なんてないから、いつも親といっしょにいたわけだよ。だから親の世界の話が聞こえてきた。で、「オレ、思うんだけどさ」って言うと「大人の世界に口出しするな」って言われたんだ。そんな世界があったんだ。

今はテメエの部屋に入って鍵閉めちゃったら、もう、自分の城になっちゃうわけ。なに考えてようが、テメエの勝手だろう。そりゃぁ、まずいよ。

飲み屋とかバーに行っても、2人だけでヒソヒソしゃべってる。悪酔いで青い顔して、発散してないの。昔、三波春夫が「知らぬ同士が小皿たたいて、チャンチキおけさ」ってやったじゃない。あれがないんだ。それで「きみたち、学生さん？」って聞くと、「ほっといてくださいよ。こっちはこっちで飲んでるんですから」「……ごめん」って(笑)。

──協調性はないけど、主張はする(笑)？

赤塚　そう、自分のことは主張する。一人で生きてる、みたいに。

もうね、ハタチと23歳で話が合わないのね。好みからなにから、全部違う。それがおかしいね。

この間、26歳の奴が「アイツとは話が合わないんですよねぇ」って、3つしか違わないのに。それで「昔はロマンがあったよなぁ」って言うもんだから、張り倒したの。オマエが言うんじゃない、ってさ(笑)。ハタチ過ぎたばっかで、冗談じゃないよ(笑)。

──ブームの初期って、ゲームやマンガに限らず、批判的に受け止められるものでしょう？

赤塚　そーゆー風潮は確かにあるけど、それだけじゃないだろ？

今はコンピュータがものすごく進んじゃって、パソコンゲームを平気でできるようになっちゃった。いろんな新しいメディアが出てきて、それに対応できるだけの知能をもってるよ、みんなな。慣れるのもうんと早い。

ただ、ひとつ残念なのは、その反面、人間のつながり、人間性が失われてるよ。みんなロボット化してくるよ。相手を殴っても、どれだけ痛いかわからないような。

一時、問題になってたなぁ、殺人ゲームってのが。アメリカかな。人殺して喜んでるゲームみたいなのね。あれがイケナイっていうんじゃない。マンガだって、平気で人を殺してるわけだよ。だけど、そうじゃない。そういうものもあっていい。だけど、遊んでるんであって遊ばれちゃイケナイわけで、自分はどうだってことを考えないとさ。

映画の原作「大長編ドラえもん」(中央公論社)。藤子にはオバQやパーマンなどの名作もある。©1987 FUZIKO STUDIO

テレビ放映中の「つるピカハゲ丸」(小学館)。©のむらしんぼ1986

「おそ松くん」がリバイバルで登場するわけ

──おそ松くん、アッコちゃん、バカボンがリバイバルで大ヒットしていますが？

赤塚　あれをやりたいわけじゃなくて、アニメにする作品が他にないんだよ。というのはね、今のマンガ家で拾おうとすると難しいの、アニメーション化するのが。連続ドラマにならないわけ。ハチャメチャなのが多すぎて、シリーズで流すようなものがない。だから昔のものを捜してやってる。

そこへいくと藤子不二雄の作品はまともなのが多い。あの「サザエさん」だって、あんなどーってことない、いつトイレに立ってもいいような話なのに(笑)、視聴率30%近く稼いでいて、ずーっと続いているんだから。「おそ松くん」だって、そう。もうどうだっていい作品なんだよな。それを引っ張り出してくるわけだ。あれならイケるって。

今のものでも「つるピカハゲ丸」や「ドラゴンボール」は人気があって、視聴率もいいだろ？　あれなんか見てると、オーソドックスなつくりをしてるわけだよ。ああいうものはアニメーションとして通用するわけだ。

──つまり、いつの世もベーシックは変わらないと？

赤塚　「刑事コロンボ」って知ってるよな？　番組の頭を見ただけで、これが今回の犯人かって誰でも判っちゃう。それがスペシャル・ゲスト、スターだからなおさらね(笑)。それを、どうやってアリバイを崩していくかって楽しみだけで作ってるでしょ。コロンボが「あー、もうひとついいですか」って、次は何を聞くんだろうってのが楽しみなわけ。

展開なんて、いつもだいたい同じ。途中でクソしようがメシ喰おうが、犯人の最後の捨て台詞を聞けば、全部見た気になれる。

でも、最後の5分か10分のドンデン返しが、やっぱり見たいんだ。アメリカって、頭いいなと思ったね、テレビに関してはね。

──ドキドキ、ハラハラはテレビ向けじゃない？

赤塚　たとえば「火曜サスペンス劇場」なんて、目を離せませんよ。ちょっと目を離すと、人間関係がさっぱり判らなくなって、それが最後の最後までわからないままだろ(笑)。あれはマズイね。

あれは本で書くべきものでさ。外国の推理小説──アガサ・クリスティーとかは、名前がいっぱい出てきてわけわかんなくなるけど、本ってのは前に戻って繰り返し読めるからね。あれはあれでいいんだ。

だけどテレビってのはホントッに一過性のものだから、戻ってこ

「おそ松くん」(講談社)より。©赤塚不二夫

ないんだから。

まぁ、それを若い連中は、ビデオで撮って巻戻せばいい、ゲームも失敗したらやり直せばいいって、なんでもリピートすることを覚えちゃったもんだから……。

──話をもとに戻しますが、「おそ松くん」や「天才バカボン」がオーソドックスなタイプのマンガだからという、ただそれだけでリバイバルで登場したり、またそのゲームができたりはしないんじゃないですか? 2世代で受け入れられるキャラクターって、すごいと思うんです。

赤塚 それは……才能の問題じゃないか? オレは天才なんだよ?

──そ、そう……です。そう思います。

一同 ……(笑)。

赤塚 違うんだ。そういうことじゃなくて、マンガでも映画でも、自分のポリシーがしっかりしてないと、なに描いていいかわからないっていう時代なんだよ。

コロンボだって、あのキャラクターがあるからおもしろいんであってね。

おそ松くんなんて、自分には何にもないわけよ。顔も性格も平凡なだけの少年だよな。だけどそのおかげで、どんな脇役でも受け入れられる。だからイヤミやデカパン、チビ太と、毎回いろんな奴が出てきて作品に変化をつける。

──そういえば、当時「おそ松くん」の主人公は本当は誰か、なんて論争がありましたね(笑)。

赤塚 これは誰もやってないぜ/っていう、それはすごく大切なことなの。そしてそれがキャラクターなら、すごい個性になっちゃうわけ。

ところがね、すでに先達が全部開拓し尽くしちゃったの、いろんなジャンルを。で、その彼らが今、第一人者として残っているんだよね。

写真の世界でいうと、篠山紀信なんて、ただ最初にミーハーをやった。まぁ腕もよかったんだけど。立木義弘とか秋山庄太郎なんてねぇ、あんなクソじじい……。でも、たいしたもんなんだけど(笑)。土門拳なんて、これこそ神様みたいに思われてんだろう?

いやー、余計なこと言ったけどさ(笑)、昔出た奴は運がよかったってこと/ オレはそれを言いたかったんだよ。天才もヘチマもないんだ。何にもない時代に最初に思いついた奴が、得してるんだ。それだけの話。

優れてるとか、すごいとかじゃないんだよ。誰だってキャリアを積んでいけば、その世界のことはわかっていくでしょ。そしたらテメエの前を行った奴の間違いは軌道修正していける。で、だんだんエラソーなことが言えるようになっていくわけ。

──でもですね、しつこいようですが(笑)、おそ松くんとかバカボンのような、ごく普通の人間のくせに度外れたキャラクターっていうのは、今もってないんじゃないですか?

赤塚 アッ、これは誰も気が付いてないぞ/ これはすごいアイデアだ/っていうのは、今だってそりゃ無いとは言えないさ。

ところが、若い連中はそのアイデアを練るってことをしないわけだ。シメタ/って言って、すぐ映画撮ったり、書いたりしちゃう。

そして新しいことには、たちまちオーソリティーになっちゃうんだ。いや、なったつもりでいるんだ。究極のなんとかって、すぐやるじゃない。

ラーメンでも、コーヒーでも、あそこじゃないとダメだ、とか。うるさいんだよ、って。クルマでわざわざ信濃までソバ食いに行くんじゃないっての(笑)。そんなの美学でも何でもない、中途半端なのにね。

でね、いい歳をした連中がすごかったっていうのは、しつこいんだよ。練って、完成度を高くして完璧にして出すんだ。

だから、残るんだ。いつまでも。

ゲームでもお馴染みの「おそ松くん」(講談社)。©赤塚不二夫

気がすることだ。
　発売される可能性が高くなった「テトリス」以外に、噂では「ファンタシースターIII」、通信モデムを活用したカーレース(「パワードリフト」だと嬉しい)、さらにはルーカス・フィルムが生み出した「ハビタット」タイプのリアルタイムRPG――なんて名前が上がっていて、すでに開発に着手しているらしいという。新しいゲームジャンルはメガドラから、という時代がくるのも近い予感!?

メガドラの存在意義とはなんぞや?

　では　なぜ200万台で止まるのかというと、これは先にも言ったソフトの問題に尽きる。現状では多くて月2本、しかも「北斗の拳」「獣王記」にみられるような、ノリの悪いゲームが少なくないという声がしきりだ。
　確かに、ソフト面がハード普及の足を引っ張っている理由になっていると、僕も思う。しかし、もっと他に大きな理由があるんじゃないだろうか。
　それは何か?――それは、メガドラの存在意義が不明確だということだ。もっとはっきりいえば、ユーザーにとってメガドラでなければならない理由がはっきりと伝わってこないことだ。ビデオゲームからの移植なら、多少目をつむればPCエンジンで十分だし、RPGならファミコンでも結構楽しめる。
　つまり、潜在的にはいろんな魅力があるのに、ユーザーにうまくアピールできないという意味での戦略不足なのである。
　けっして魅力がないわけではない。
　どこかの陣営のように、サードパーティーの事業展開をコントロールするようなことはないだろうし、発売までに1年以上もかかるようなソフトを、メドがたたないうちに発売したりもしていない。こういう姿勢は、僕個人としては高く評価したい。
　――魅力をユーザーに認識さえしてもらえば、300万台だって夢じゃないと思っているんだけれど……。

☆　☆

　そこで、だ。次号からはメガドラ300万台普及を目指した戦略論を〈ソフト編〉〈サードパーティー編〉〈海外市場編〉に分けて展開してみたい。
　それにあたって読者からも広く意見を採り上げていくつもりなので、意見や要望があったら、当コーナー宛にどんどんお便りを送ってほしい。

TVゲーム業界三国志

第二回 メガドラ300万台普及作戦……導入編

●文……ジャムおじさん
サラリーマンゲーム評論家
●イラスト…近藤ゆたか

こんにちは。今年の夏は仕事に追われ、夏休みがとれませんでした。大好きな旅行ができずじまいだったけど、このコーナーに対する励ましの手紙をたくさんもらって、もう元気百倍。毎日ビールがうまい!

出遅れたスーファミ、焦点はメガドラ対PCエンジンだが…

テレビゲーム業界この夏最大の話題といえば、スーパーファミコンの発売が1年以上遅れたことだ。

流通筋によると、現段階で発売日を決められない状況ということは、発売日は早くて来年年末、サードパーティーが動き出すのはさらに1年先になるとか。つまり、2年半以上も先にならないとスーパーファミコンは本格的に稼働しないということらしい。

スーファミの大幅な出遅れ(戦略的な延期とも考えられなくはないけれど)によって、とにもかくにもゲームマシン戦争は、ここしばらくメガドラとPCエンジンを中心とした展開になることが明らかになったといえる。

さて、そのメガドラとPCエンジンなんだけれど、現状ではそれぞれ一長一短あり、相手を席巻するほどの威力を発揮していない。

何が問題かといえば、メガドラの場合はなんといってもソフトの数。月に1〜2本しか出ないというのは本当に情けない話である。

一方PCエンジンの場合は、お金持ちのためのゲームマシンとなりつつあることだ。「ダライアス」の移植にみられるように、ハードの能力不足をCD-ROMで補おうとして、結局8万円あまりかけないと本領が発揮できないというのでは……。

というわけで、スーファミ発売までの両者のシェア獲得競争、はたしてどちらに軍配が上がることになるか!?

2年後、メガドラは確固たる地位を築いている!?

PCエンジン陣営の動きについては、いつか必ずきちんと採り上げることにして、ここではメガドラの今後について考えてみよう。

これはユーザーにとって最も関心のあるテーマだし、ソフトメーカー各社もかなり意識しているはずだから。

ズバリ、僕の結論を先に言うと、メガドラは今後2年間で普及台数200万に達し、メジャーゲームマシンの一つとして確固たる地位を築く、と予想している。

この数字が強気過ぎるか、弱気か、そのあたりは人によっていろいろだと思うけれど——。

ちなみに、この8月末でメガドラの出荷台数は70万を突破したくらいだろうか。春先に40万台で動きが止まったなんてこともあったけれど、「サンダーフォースII」「大魔界村」のヒットによって再び勢いがつけてきた。新製品が売れるかどうかは、勢いのある無しに大きく左右されるところだけれど、その点、現状では十分な手応えが感じられる。

いよいよ年明け早々の100万台突破も射程距離内に入ってきたようだ。

200万台普及の予感——その理由は

それでは、なぜ僕が200万台とみているのか、その理由を説明しよう。

今の勢いが来年以降も続くとみている理由は3つある。

1つは、ナムコが本格的に参入したことにより、セガ、ナムコ、タイトーという世界の3大ビデオゲーム(アーケードゲーム)メーカーの競演が、ゲームマシン史上初めて実現したことだ。

このインパクトは大きい。なんたって米国も含めたビデオゲームのヒット作の70%は、この3社が生み出しているんだから。そのヒット作が性能的にビデオゲームマシンに最も近いメガドラに移植されるというのは、本物志向の強いユーザーにとっては感動の嵐なのだ。

とくにナムコは、この7月に行ったファミコンのソフト発売契約更改で(これまでは優遇されていたのに)他社と同等の条件になってしまった。ゆえに、ファミコンの発売本数が激減する分、メガドラにシフトする可能性が高い。来年あたり、メガドラでナムコ旋風が吹き荒れているかもしれない。

理由の2つ目は、優れたサードパーティーがどんどん参入してきていることだ。

これはCPU(ハードの核となる中央演算処理装置)にX68Kを採用したことによる。とくにパソコン系ソフトメーカーの参入が、米国も含めて今後大いに期待できる。——噂では、100万台を突破したところで、あの有名なソフトメーカーも参入するらしい……。

それにもまして嬉しいのは、サードパーティーがハードを生かした、新しいジャンルの開拓に取り組もうとしていることだ。

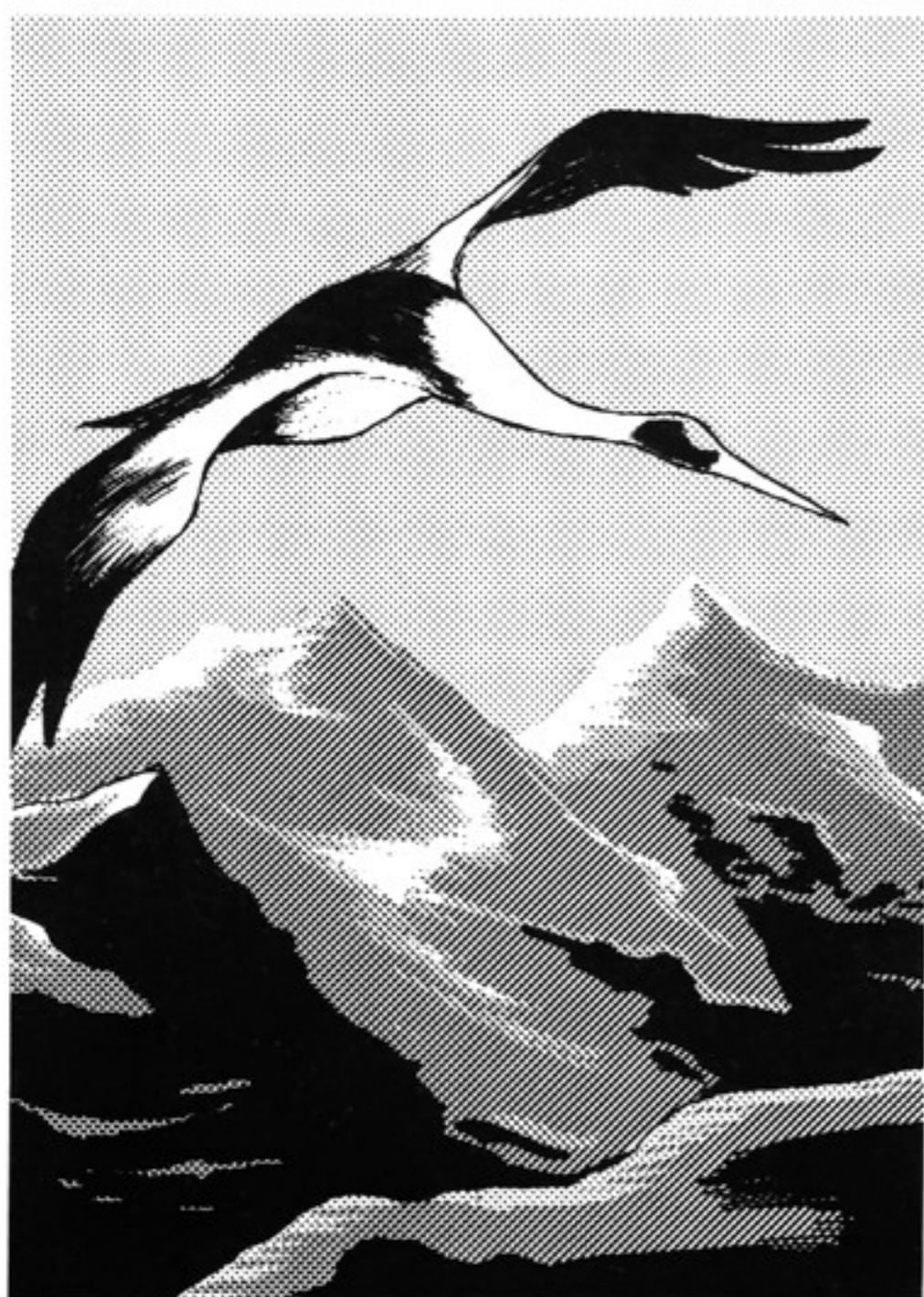
例えば、今回新たに加わった電波新聞社の参入理由は、ハードの可能性に惚れたからとのこと。たんに自社製品が売れればいいというのではない。メーカーの良心が十分に感じられる言葉だ。

3つ目には、どうやらセガは、まだまだメガドラ普及のための秘密兵器をいろいろと隠し持っている

ヨンと呼ばれて流行し、サトルたちの作り出す遺伝子には著作権も認められた。
　サトルの作ったソフトは17あって、すべてがベストセラーである。自分の遺伝子を使って過去の楽しかったことを再度体験することもできるが、人気の中心は、未知の生物になることだ。とにかく感覚がリアルで、どんなシミュレーションゲームでも味わえない、なりきった感じが受けていた。
「ママ、名前は何にしよう」
「ゆっくり考えればいいじゃない。明日もまだ休むんでしょ」
「うん。この際だから、たっぷり休むよ」
「じゃあ、今日はもう寝たら」
「そうするよ」
「部屋の重力は?」
「ゼロでいいよ」
　体調に応じて部屋の重力を調節するのは、この時代の常識だ。冷暖房と同じである。
　その夜、サトルは夢を見た。サトルはツルになって空を飛んでいる。感覚が妙にリアルで生だ。バイオ・シミュレーションに近い。あれ、変だな。ツルの遺伝子なんて作っていないのに。夢にしてはこの感覚は……。
　突然景色が変わる。白くて硬い無機質の地面や、立ち並ぶ高さ1000メートル以上のビルの群れがだんだんとにじんで、すうっと薄くなっていく。かわりに淡い緑色が浸み出してくる。にじんでいた輪郭がだんだんくっきりしてくる。形になった。大地が緑色をしている。少し色の濃い、こんもりとした緑の塊がある。その間を、透明な空色が縫うように走って、その先の大きな濃い青の広がりにつながっている。ところどころ、キラキラ光っている。なんだろう、これは。ここはどこだ。
　気がつくとサトルは緑の大地に立っていた。いつのまにか、もとのサトルの姿だ。横にツルがいてこっちを見ている。変な夢だな……。
「いいえ、夢ではないわ」
　突然、誰かの声がした。あたりを見渡しても誰もいない。ツルがこっちを見ている。
「お前がしゃべったのか?」
「そうよ、サトル。驚いた?」
「驚いたよ。しゃべるなんて……。お前、人工知能か?」
「いいえ、見ていて」
　ツルは翼を広げた。広げた翼で全身を覆う。ツルの姿が変わりはじめた。人の姿にメタモルフォーゼしていく。
「ママ!」
　目が覚めた。汗をびっしょりかいている。サトルがリモコンで重力コントローラーの目盛りを1Gに合わせたとき、ちょうど部屋のドアが開いた。
「ママ」
「おはよう、サトル。よく眠れた?」
「うん。ついでに変な夢も見ちゃったけど……。ツルがママにメタモルフォーゼしたんだ。それも、見たこともない場所で。緑と青がきれいなところだった。変な夢でしょ」
「……」
「どうしたの? ママ……」
「あなたがゆうべ見たのは全部本当のことよ」
「ママ……」
「私があなたをあの場所へ連れていったの」
「……」
「あそこは地球なのよ、サトル」
「地球って……。地球はここでしょ?」
「ここは白いカラの外側。ママがいっているのはカラのなかの地球よ」
「でも、その星なら5000年前に死んじゃったんじゃ……」
「人間たちが白いカラで地球をくるんでしまったすぐあと、地球は大爆発を起こしたの。ビック・バンのようにね。いろいろなものがいっぺんに吹き飛んでチリになって、そのチリがいくつもの銀河になったわ。お前の足の下の白いカラのなかに宇宙ができたの。たくさんの恒星と惑星が集まって、いくつもの銀河系を作っているわ。きのう行ったところは、その星のひとつなの。爆発する前の地球にほんの少しだけ残っていた命のしずくがひとつに固まってできた星よ。地球の分身……。宇宙に水の粒のように浮かんでるわ」
「地球が宇宙になったんだね……」
　まだ夢を見ているような気がする。ママが出ていってから、サトルはベッドのなかで、きのうの夜から今までに突然起こったいくつものできごとを、ひとつひとつ考えてみた。
　死にかけて白いカラのなかに閉じこめられた地球……。周りをすっぽりくるまれて、なかで腐ったようになっているはずの地球が爆発して宇宙になった。これはわかる。もしかしたら、僕らの外の宇宙も同じようにしてできたのかもしれない。
　それよりわからないのは、どうしてママがそんなことを知っているのかだ。白いカラのなかのことなんか、誰にもわからないはずだ。ツルがママにメタモルフォーゼしたのも不思議だし、それにカラのなかのあの星にどうやって行ったんだろう? ママは一体何者なんだ?
　お昼になってもサトルは、ずっとそのことを考え続けていた。
「サトル、おかわりは?」
「いらない。食欲ないんだ。それよりママ……。聞きたいことがいっぱいあるんだけど……」
「何が聞きたいことか、だいたいわかるわ。でももう少し待って。夜、パパが帰ってきてから、全部話してあげるから」
　とてつもなく長い1日。サトルは夜になるのをひたすら待った。

〈続く〉

夢の続きに……

SFファンタジー小説「第1回」

未来都市に
残されていた
本当の夢とは……。
サトルは
人間本来の
夢を
創造させる。

文…中野ゆう

宇宙に浮かぶ水の粒。かつてみずみずしい青さを満面にたたえて美しかった地球は、今では白い無機質の塊になっていた。海がまっ黒になり、緑が枯れて大地がまっ黄色になり、地中深くには核の粗大ゴミが地層のようにびっしりと隙間なく広がったとき、人々は地球を閉じこめた。すべてのものを通さない、白い硬い物質で、地球全体をスッポリとくるんでしまったのである。

ほとんどの生物が死に絶えたなか、人間だけが、そのタマゴのカラのようなものの外側に逃れ、そこに新しく都市や街を作って移り住んだのだ。

それからおよそ5000年。白いカラのなかがどうなっているのか、もはや誰にもわからない。

サトル。7歳・男。職業は遺伝子プログラマーである。社会全体の情報量が莫大になり、一方先端技術は高度に細分化され、教育が何の意味ももたなくなった今では、サトルのような子供は別に珍しくない。教育に意味がなくなれば、適性と知識の入力がものをいう。子供たちは生まれてすぐに適性を調べられ、それから3歳までの間に将来の仕事を決められる。決まれば後は、それに必要なだけの知識を脳に直接入力するだけだ。3年ほどかかって知識の入力が終わると、日常生活に必要な基礎知識をものの1分ほどで入力して、ほとんどの子供たちは6歳までに職に就く。

その日、サトルは、ここ数日の無理がたたって体調を崩し、仕事を休んで家で寝ていた。実は今日が7歳の誕生日で、本当は友だちを呼んでお祝いをするはずだったのだ。今日のために一生懸命仕事を片づけたのに、それで体を悪くしては意味がない。

「ただいま。サトル。具合いはどう?」

「まだちょっと頭が熱いけど、多分もう平気だよ。それよりママ……」

「ちゃんと買ってきたわよ。ほら」

「うわあ、きれいだね。これ、なんていう生きものなの?」

「ツルっていうんですって。ほら、翼があるでしょ。これで空を飛ぶそうよ。こういう空を飛ぶ生きものを、昔はまとめて鳥って呼んでたみたい」

「ママ、詳しいね」

「説明書に書いてあるのよ」

「なんだ、そうだったの。ねえ、これ、どのくらいの値段? 高かったの?」

「少しね」

「やっぱり珍しいから?」

「そうよ。大昔にいなくなってしまった生きものだからデータがないでしょ。普通のバイオ・ショップでは作ってくれないもの」

「自慢できるな。みんな犬と猫しかもっていないもの」

サトルのオフィスは、街の中心部にある。地上3000メートルの高層ビルの640階のフロアを、16人の仲間と借り切っている。16人ともサトルと同じくらいの年の子供たちで、10人が遺伝子プログラマー、あとの6人は雑多な事務を処理してくれる。

遺伝子プログラマーは、生物の遺伝子の構造が完全に解読された頃に生まれた古くからある職業だが、この古い仕事を新しくしたのがサトルたちだ。昔は遺伝による病気を、欠陥遺伝子を正常なものと取り替えることで治療したり、可能な限りの遺伝子の欠陥や遺伝子の新しい配列を考えることで、突然変異のパターンや未知の病気を予想する程度のものだったが、サトルたちはこれをシミュレーションゲームに応用したのだ。

遺伝子の情報を解析して、それを脳細胞のある部分に流してやると、まるで夢を見るように、その遺伝子のもち主になった体験ができるのである。人間でも動物でも植物でも、それからいまだかつて存在したことのない不思議な生きものでも、すべて体験できるため、このゲームはバイオシミュレーシ

COME COME インフォメーション

科学の遊び エクスプロラトリアム展

“エクスプロラトリアム”って何だか知ってるか？ 聞いたこともないし、なんだか言いにくそうだナ、と思う奴もいるかも。それもそのはず、サンフランシスコにオッペンハイマーというエラ～い物理学者が創設した科学博物館、ちゅうことだ。名前はエクスプロラ（探険）からとって、さしずめ科学探険といったところ。

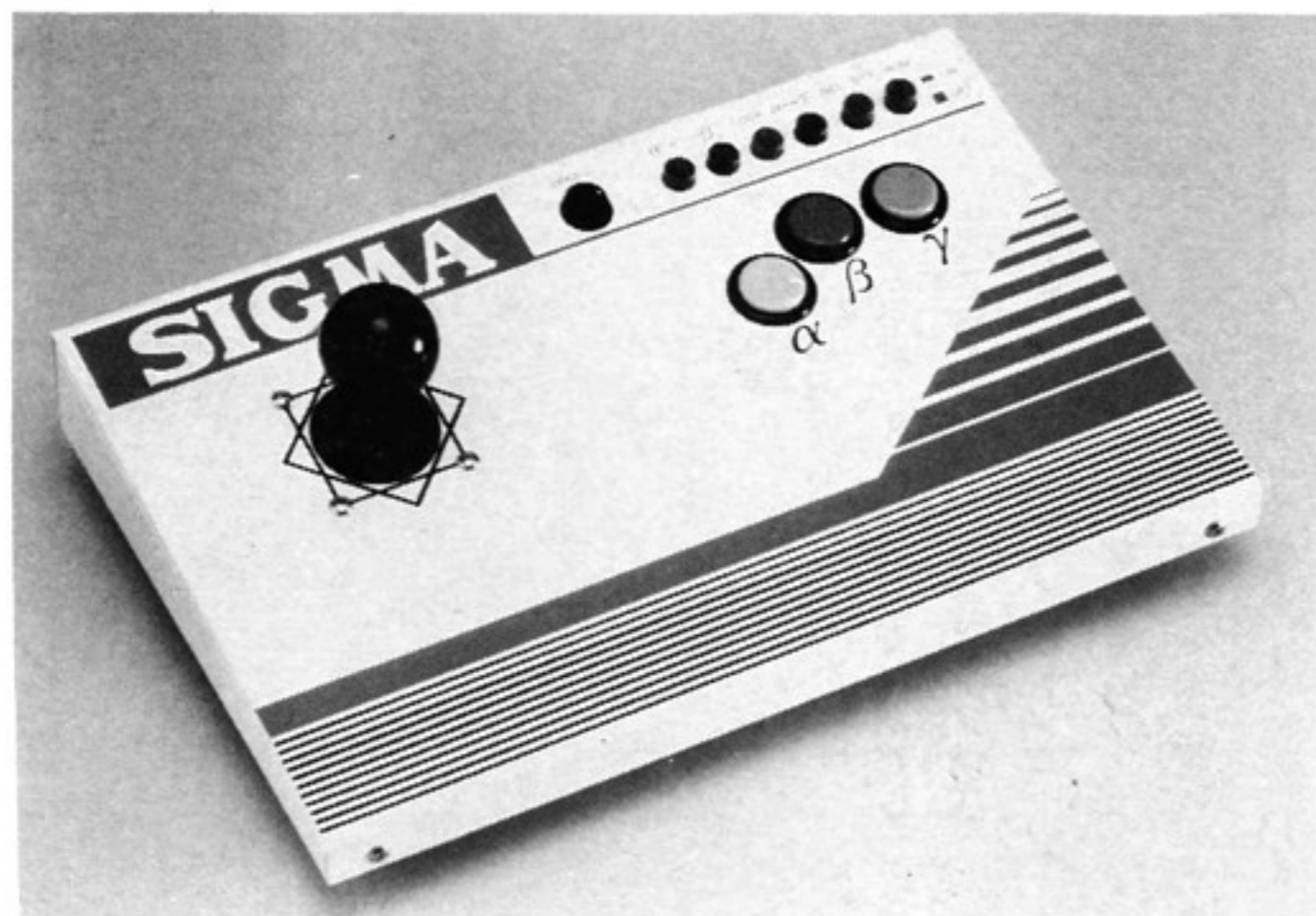
こんなおいしいものをシスコだけで見せるのはもったいないということで、600点を超える展示の中から65点を出張展示。

主に目の錯覚や特質を使い、科学者や芸術家が協力してつくった、というとカタそうだが、彫り込んだ像でいつもこちらを見ているように見えるものなど、十分わかりやすくて遊べるものばかり。

「エクスプロラトリアム展」は東京・北の丸公園の科学技術館（九段下下車）で10月10日まで開催中。入場料は年齢別で310円〜830円。☎03-212-8471

'60年代&'70年代の名曲をのせたホラー映画のビデオ発売 ハロウィンズ 死霊復活祭

ＳＦＸとポップスロックでメチャメチャのりのいいホラームービーの名作、ハロウィンズがビデオ化された。ゲーム前に一発見ると、ゲームのノリもよくなるかもしれない。1985年アメリカ映画、カラー、95分、英語版、字幕スーパー、スタンダードサイズ、税込価格14,317円。

メガドライブ用初のジョイスティック G-7TURBO

編集部がキャッチしたメガドラ用初のジョイスティック登場／というわけで、このG−7TURBO、サイズ190×300㎜という大型メタルケースの本格的コントローラーだ。

連射スピードの連続的変更、トリガー、α、γの反転回路、連射ロック回路付と多彩な連射機能を搭載。別売コードをそれぞれ利用すれば、マスターシステム&マークⅢ、ファミコン、アタリ仕様コネクタ付のパソコン、PCエンジンに接続できる。

価格は9,500円でその他にメガドライブ用コード3,000円が必要。シグマ電子（☎09748-4-0476）より発売中。

㋚に負けるナ／ 脱税天国

ファミコンの世界では、株式投資を中心にした、マネーゲームものはもう“御馴染見”といったところだけれど、カードゲームの世界にもマネーゲームが出た。

といっても、株式投資が表のゲームなら、こちらは裏も含んだゲームで、表の商売とウラ金の合計額とを競うもの。中には㋚や税務署員といったコワイカードも潜んでいる。取引中止カードをさけ、愛人カードの誘惑にも負けず、スキャンダルもうまくもみ消し、政治家カード、総会屋カードを駆使して、バッチリ金を稼ぐ、さらに海外旅行に逃げるなんていう裏ワザも用意されている。

カードの絵も竹下登風の猿を使う田中角栄似の猿回し（政治家カード）や記者会見する横山やすし風の男（スキャンダルもみ消しカード）があってけっこう笑える。億単位の金を動かせるのもこのカードならでは。

㈱やのまんより全国の玩具店、デパートで発売中。価格1,800円。

ホラーボードゲーム
パラダイス ゴースト

「ゴーストバスターズ」、「バタリアン」といったホラームービーファンのみなさん、こんにちは。ボードゲームにもホラーもの登場。

これが取り付く霊を振り払い、ゴールを目指す「パラダイス ゴースト」。取り付く霊を御札で取り払うなんてところは、キョンシーものっぽい。ホラームービーでも、マシュマロマンやオバンバといったキャラクターが重要だけど、このゲームでは幽霊のキャラクターがポイント。塩化ビニール製の幽霊ゴマがけっこうカワイイ。ちょっとパックマンを彷彿させるキャラクターだ。

「ホレ／ 幽霊が3匹取りついた」

「エイ／ 御札でお払いジャ」

幽霊の取り付きゴッコ、みんなでワイワイ騒ぎながらやろう。

このボードゲーム、リバーシブルゲームでB面は迷路ゲーム、幽霊がシュゴレーとワルイレーに分かれて活躍、ワープなんていう裏ワザもある。どうも最近はツキがないという人も、このゲームでシュゴレーにワルイレーを払ってもらうといいかもしれないネ。

LUCKY、UNLUCKYのコーナーもあって、自分が今どのくらいツイているかも試せる。とにかく、ワイワイガヤガヤのパーティー向きのゲームだ。主役の人間駒もテルテル坊主風で笑いが取れそう。

㈱ヨネザワより全国の玩具店、デパート等で発売中。価格2,200円

魔法の国を旅するオリジナルゲームブック
パンタクル

森の国シャンバラーの王セフィロトは、死の床に3人の王子を呼んだ。数年前からこの国にたたりをなしている悪鬼どもを倒すために、如意宝珠というものを捜し出せというのだ。

王の言葉に従って王子たちは旅立ったが、この時、もう1人の男が行動を開始していた。黒魔術に通じていたために父王にうとまれ、国を追われていた第2王子、メスロンである。

「スーパーアドベンチャーゲーム／パンタクル」(創元推理文庫)は、プレーヤーがこのメスロンに扮して魔法の国を旅するゲームブック。メスロンがはじめから魔法をなんと15個も使えるというのがひとつの売りになっている。

作者によると「パンタクル」の制作意図は3つあって、場所や通路だけの記述を減らすこと、ゲームのはじめから魔法を有効に使わせること、新しいブロックの迷路のアイデアを盛り込むこと、だそうだが、その結果、全体にメリハリの効いた展開に仕上っているようである。

それ風の難解な漢字などを多用して雰囲気をつくっているから、好きな人にはけっこうこたえられない感じかもしれない。

税込価格650円。

パソコン、ファミコンに続くゲームブック
「ゲームブック ジーザス」
――ハレー2061・謎の妖星獣(バイオモンスター)――

2061年、再びハレー彗星が地球に接近し、これを観測するために2隻の有人探査艇が送りこまれた。しかし、そのうちの1隻、コメットに緊急事態が発生、交信不能の状態となる。

いったいコメットでなにが起きたのか？

プレイヤーは若き銀河戦士、武麻速雄になりきって、この大宇宙の密室の中で、繰りひろげられるサスペンスに挑戦する――というのが「ゲームブック ジーザス／ハレー2061・謎の妖星獣(バイオモンスター)」(エニックス刊)。

要するにゲーム・ブック版「エイリアン」だ。かなりアニメっぽい構成になっていて、ほとんどセリフで状況が説明されるという、ありがたい展開になっている。

「ジーザス」が、パソコンとファミコンでゲーム化されているのはご存知のとおり。SFもののゲームとしては定番品と言ってもいいくらいで、これがゲームブック版というわけ。税込価格550円。

ドラクエから生まれたもう1つの物語
ドラゴンクエスト・モンスター物語

大ヒットしたファンタジーってのは、それ自体ひとり歩きして、世界が勝手に増殖して広がっていく傾向をもっている。指輪物語やマラカンドラが山盛りのアポクリファ（聖書外典）を生み出したみたいに。

というわけで、この「モンスター物語」(エニックス刊)である。メタルハンター、爆弾岩、ゴーレムなどの、ドラクエを彩る一方のスターともいえるモンスターたちのエピソードがおさめられたこの本は、ゲームでは語られることのなかったもうひとつのドラクエ伝説をつくり出していて楽しい。

おそらく編者たちは、「アレフガルド説話集」とか、そーいった体裁でこの本を出したかったのではないか？ 古めかしい装丁とかでさ——なんてことをかんぐってしまいたくなるくらい、この本には遊び心が満ちている。

特にスライム族の進化の系統をたどった「スライム年代記」が秀逸。難を言えば、もーちょっとメチャクチャな嘘をついて欲しかったってとこかな。

オールカラー、176ページ。税込価格980円。

COME COME インフォメーション

お尻を見せる人形
ムーニーズ

ムーニーズというとムーニーちゃんを連想しちゃう人もいるかもしれないけど、残念でした。全然違います。要するに尻見せ人形。エアーポンプを押すと人形がお尻を見せる。「人形の尻なんか見てもしょうがネーや」とお嘆きの貴兄も、そんなこと言わないで。

この人形は車のウインドーに取り付けることができる（残念ながら人間には取り付かない)。アメリカの若者のイタズラで、よく車からホントにお尻を出しちゃうっていうのがあるんだけど、それを人形にやらせようというわけ。これなら恥ずかしくないということで、アメリカで話題を呼んでいるということ。

何回お尻を見せるかで、仲間同志のサインにも使える。アメリカのこのジョーク人形、知らない奴を驚かせるのにも使えそう。

税抜価格3,000円、㈱セガ・エンタープライゼスより発売。

編集野郎のイベントリポート

光と音、そして花火大会の合体
トミタ・サウンドクラウドイン横浜

もう知っている奴はとっくに知っているかもしれないが、光と音の屋外空間での合体、トミタ・サウンドクラウドに行ってきた。オーストリアのドナウ川・河畔、ニューヨークのハドソン川、オーストラリアのシドニー港、日本では長良川と回を重ねてきた。

今回の横浜では国際花火大会との合体で行われた。レーザー光線やサーチライトがビュンビュン飛び交うなか、海上4カ所、陸上4カ所にスピーカータワーが設置され、冨田勲がシンセサイザーを操作するピラミッド型コントロールルーム、船上ステージなどの装置もSFっぽくライトを重装備していた。

そのほか、大型のビデオディスプレイや、風船にライティングして惑星群のように見せたり、ヘリコプターでUFO型の装置を吊るしたり、かなり凝っていた。特に吊るされたUFOから花火が発射されたのは驚きもんだった。

音楽のほうも冨田勲のシンセサイザーはもちろん、ブラスバンド、ピアノ、森高千里、日野の皓正、吉田美奈子、太鼓の鼓童、児童や大人の合唱など、あの手この手で攻めてくる。日野皓正は気球に乗ったトランペッターとして空から登場したが、残念ながらイルカに乗った少年は見当たらなかった。

観客は30万人。いつもの花火大会より10万人も多く、前後左右全部人の壁、脱出の裏テクもないので、汗でぐっちょりという混みようだったけど、内容があったので腹もたたなかった。特に花火のドンドンと腹に響く低音が、ドラムスのように音楽にマッチングしてビートの効いた音の世界になっていた。次の予定は未定だけど、好評につき（長良川では泊り込みも出た）またどこかで開催される可能性が強いので、注目ものだ。

江ノ島にテレビゲーム業界がなぐり込み、さてその結果は!?
江ノ島シーサイド・プラザ「TVゲームアイランド」

サマーイベントハウスのメッカに「TVゲームアイランド」でゲーム業界が初登場ということで、さっそく行ってきたぜ。水着ギンギンの世界に、突然、TMネットワークの曲が飛び込んできた。中に入ってみると、ゲーム雑誌に情報が行き届いていたせいか、東京からわざわざ来る奴も含めたゲーム好きが多く、水着とは縁遠い世界だったが、外ではゲーム大会などイベントが行われ、ゲームキッズと水着ギャルがいっしょにゲームをするという光景もあった。

激安王を探せ！東京激安ショップ探偵団

●

取材……ヨシナリ・フジイ/トリー谷
文………激安ショップ探偵団

人気ソフトをできるだけ確実に、そして安く手に入れたいのがユーザーの心情というもの。

最近はどこのショップでも、セガの製品なら10～20%引きで売っているけど、それでもまだ安いところは探せばある。

セガファンを自認する僕たち探偵団も、実際他のショップならもっと安かったのに、と商品を手に入れてくやしい思いをしたことが何度かある。

そこで僕たちは、8月のある日、時間とお金の許す限りで、安売りの実際を調べてみることにした。調査の対象は、東京都内のいわゆる有名激安ショップだ。

こうしたショップは、懐の寒い僕たちのツヨーい味方。お目当てのソフトを買ったおつりで、もう1本なんてこともよくある。

TVのコマーシャルじゃないけど3割、4割は当り前なのだ（当り前のこと、言わないの………）。

では早速、活動を開始しよう。まずは、池袋からだ。

池袋

とにかく安いと噂のB本店。広場のようなファミコン売り場を4Fに構え、子供から会社員まで連日のにぎわいをみせる。この売り場がなかなかチープで、学校の文化祭をほうふつさせてくれて楽しい。

気になるプライスのほうは、新作ではほぼ定価の80%強～70%弱だが、なかには、60%や50%といった大破格値のものもある。

ここではマークIIIソフトも健在で、とくに“980円祭り”という大処分セールは嬉しいやら、悲しいやら。

そして、SEGAマイカードにいたっては、なんと380円均一。

しかし、肝心のソフトの中身は「ギャラクティックプロテクター」や「トライフォーメーション」といった、ちょっとうなってしまうものが多い。それでも980円は安い。

北口店も本店同様、品数豊富。ただし、マークIIIソフトは若干数。

メガドライブ本体	14,900円
北斗の拳	4,060円
サンダーフォースIIMD	4,720円
ナスカ88	1,980円
SDI	980円
ハングオン	380円

新宿

池袋と並び激安のメッカといわれている新宿。新宿といえば、大型激安ショップが互いにしのぎを削っている激安ゾーンなのである。

とりわけY店は、ゲームソフトの専門館もあり、ゲームファンの馴染みも深い。

さて、このゲームソフトの専門館、ファミコン、PCエンジン、そしてセガと品揃えは確か。プライスは20%引き（新作はだいたいそうだ）からさまざまだが、ときどき行われる短期超特価セールが興味を引く。

僕たちが行ったときには、たまたまマスターシステムとソフト3本で10,000円ポッキリ、というセールスをやっていた。じつにお買い得ではないか。

また、スポーツパッドや3Dシステムなどの商品が、多くストックされているのもここの大きな特徴だ。「ザクソン3D」と3Dシステムが、セットで1,980円とはとっても嬉しい。一方近くの本店には、マークIIIソフトがワゴンに山積みにされていて掘り出し物がチラホラ。価格も980～3,580円ぐらいまでと、なかなかお手頃。

メガドライブ本体	14,900円
北斗の拳	4,200円
サンダーフォースIIMD	4,830円
スーパーサンダーブレード	3,980円
ファンタシースターII	6,100円
オパオパ	980円

秋葉原

さて、電気製品の元祖激安王といえば秋葉原である。それは、もはや日本の神話というくらいポピュラーになっている（外国人観光客用のガイドブックにはそう書いてあったりする）が、実際はどうなんだろう。僕たちは、新宿から総武線に乗って秋葉原へ向かった。

秋葉原は、電気製品だったらどんなものでも安く手に入るが、ゲームソフトも安い。

定価販売のショップなどはあまりなく、ほとんどの店が20～30%引きである。

ここでの買い物のポイントは、大きなショップより規模の小さい、こじんまりした場所をねらうのがミソ。気取った店構えのところは、どうも値引きがイマイチなので、お勧めできない。あとは自分の足を使って探し歩くこと。朝から晩まで汗だくになって回れば、必ず究極のプライスが見つかるはず。アキバは奥が深いのだ。

ただし、ゲームボーイとFCソフトを抱き合わせで売るようなダーティーな店もあるので、くれぐれも注意が必要。

さて、品揃え、品数、そして満足のプライスと3拍子そろった「巨大量販店」。秋葉原の総合評価は当然高い。

しかし、無愛想な店員が多いのもまた事実だ。あれさえなければ、激安ゾーンNo.1！ とお勧めできるのだが。

メガドライブ本体	12,800円(Z店)
北斗の拳	4,500円(U店)
スーパーリーグ	3,980円(M店)
ファンタシースターII	4,980円(T店)
マークIII本体	7,800円(Y店)
マイカード	200円均一(S店)

※価格は複数のショップで最も安いものを掲載しました。

仲御徒町

仲御徒町にその店ありといわれているT店は、食料品から日用品、電気製品と何でも売っている大百貨店である。だから、ゲーム関連の商品は、他に比べてやや少なめなのは仕方がない。

このショップでは、だいたい新作ソフトは、定価の30%引きぐらいだが、1～4カ月ほどたつと、それからまた値が下がってくる。

例えば、「おそ松くん」「アレクの天空魔城」等は1,800円という具合いだ。

マークIII関連商品は、調査のときにはほとんど姿がなく、「ギャラクティックプロテクター」と「メイズウォーカー」だけというのは悲しかった。

2階でソフトを買った帰りに1階で菓子類を調達していくのが通とされている。

メガドライブ本体	13,500円
北斗の拳	4,000円
サンダーフォースIIMD	4,550円
ワールドカップサッカー	3,570円
アレクの天空魔城	1,800円
おそ松くん	1,800円
メガアダプター	3,500円
メイズウォーカー	700円
ギャラクティックプロテクター	700円

というわけで、暑い夏のさ中、僕たち激安ショップ探偵団は、都内（都内の情報ばかりでスイマセン）の激安ゾーンを、足を棒にして歩き回り情報をかき集めたのだった。

やはり安い商品はあるところにはあるものだ、というのが正直な感想である。

最後に探偵団各団員のコメントで、締めくくってみたい。

●つまらないソフトはすぐに叩き売るという、したたかさがいい。
（トリー谷）

●とにかく安いのが魅力的。おもしろいソフトが目白押しのときなど、とてもありがたい。
（ヨシナリ・フジイ）

●エリアごとに協定を結んでいるのかどうか知らないが、同じエリア内では、価格帯がほとんど変わらないというケースがよく見られる。結局足を延ばさないと、満足のいく買い物はできないのだろうか。
（中のサンプラザ）

●量販店の中にはエラソーな顔をして売っている店員がいる。不愉快なので早く店頭から姿を消してほしい。そして、あまりにも安すぎる叩き値同然のソフトの値段も考えものだと思う。これじゃソフトがあまりにも可愛そう。浮かばれないというものだ。
（馬おじさん）

注・商品の価格はすべて8月1日現在のものです。

びーぷるランド

BeepleLand

ゲームソフトレビュー

☆どうも、「ＢＥＥＰ メガドライブ」創刊おめでとうございます。ＢＥＥＰ愛読歴２年の私ですが、休刊の報せはとてもショックでした。しかしこんなに早くお目にかかれて（しかも私のお目当てであったＳＥＧＡの専門誌として)、感極まりないといったところです。今まではＢＥＥＰに手紙一つ出すでもなく、ただ眺めていただけでしたが、メガドラ専門誌がついに出たということもあって、「もう書くしかない！」と思い、この手紙を書きました。

ゲーム誌というものは、とかく情報ばかりに走りすぎて、ともすればわけの判らない特集を組んで盛り上がっている（でもこれはこれで私としては大変好きである)。それもいいが、もっと読者のスペースを広げて、ＳＥＧＡ及び各社に対するみんなの意見を聞けるような雑誌にしてほしい。今までの雑誌の読者欄は頗る狭く、常連さんばかりが目立ってあまりに寂しいものだった。ＢＥＥＰメガドライブには、誰でも気軽に意見を交わせる、そんな雑誌になってほしいと思っている。

ファンタシースターIIに対する私の感想を今まで言いたいと思っていたが、メガドラ専門誌が出たことだし、言ってやるぞ。

ファンタシースターIIはクソゲーだぁぁあ〜！っと、ついに言ったぞ。巷では「すごい」とか「ＲＰＧの最高峰だ」などと言われているが、私としてはお世辞にも「満足できた」とは言えない。

確かにグラフィックは雰囲気が出てるし、音楽もいい線いってる。手間を省いた戦闘システムはいただけるし、そのアニメーションは抜群で敵が本当に生きているみたいだ。モンスターがゾロゾロ出てくるのもちゃんと理由付けられているし、二重スクロールも感じいいし……。あれ、なかなか凄いソフト？ ち、違う！ 結論を言ってしまえば「俺はメガドライブでドラゴンクエストなんかやりたくない！」ということだ。

思えば私はファンタシースターII（以下ＰＳII）をするためにメガドラを買ったようなものだった。メガドラのハードスペックをみて、「どんなに凄いＲＰＧができるだろう」と期待し、ＢＥＥＰを毎月眺めながら（さすがに発売前に序盤のマップとストーリーが載っていたのには腹が立ったが）発売日を指折り数えて待っていた。そしていよいよ手に入れ、ＰＳIIを堪能した。初めのうちは面白かった。メガドラは凄いと思った。しかし、だんだん空しくなってきた。そして解き終った時、「これで終わりか？ 冗談じゃない！」と叫びたくなってしまった。つまり、「凄かったのは目先だけで中身がない」のだ。「これで本当に６メガなのか？」と私は思わずにはいられなかった。今でこそ２メガ、４メガだと簡単に言っているが、一昔前なら考えられないような大容量だ。勿論、容量さえデカければいいものじゃないことくらいは判っている。スタッフの方々のデータ圧縮の苦労も想像できる。でも、そのデータは目先の派手な部分ばかり。グラフィックやサウンドばかりに気がいって、肝腎の中身が詰まっていない。私はシナリオやシステムに期待していたのだ。グラフィックや音楽はシナリオを盛り上げるためのものであるはず。そっちが中心になっては、どうしようもないのだ。

こんなことを偉そうに言っても、共感してくれる人は皆無に近いだろう。「べつにシナリオは悪くないぜ」と思うだろう。かく言う私もこのシナリオは駄作だと思っていない。モンスターの出現にはちゃんとした裏付けがあるし、イベントも今まで見なかったような素晴らしいものがあり、そしてそれがすべて矛盾なく、必然的に流れていく。稀にみる秀作といえよう。が、皆さんがゲームを終えたとき、果たして本当に満足しただろうか？ もっといろんな人に逢ったり、いろんな経験をしたかったとは思わなかっただろうか？ 私は思った。「短か過ぎた」と。

「そんなことはない。解いた時間は前作よりももっとかかった」と言うかもしれない。でも、それはだだっ広いマップをうろつくのだけにかかった時間ではなかっただろうか？ 時間の割に、イベントが少ないとは思わなかっただろうか？ 私がこのシナリオに感じたのは、「寄り道できない痩せ細ったシナリオ」だった。私は購入前、いろいろ勝手に想像していた。見たかったのだ。1000年後のパルマを、勝利を祝ってくれるタイラーを、ネイの面影を、そして「霧の惑星レクシオン」を……。

確かＰＳIIの宣伝文句に「３つの惑星にまたがる広大なマップのために、テレホビー界初の６メガロムを採用」とあったはずだ。そ

れがどうだ。パルマはあっさりとブッ壊れるし、デゾリスの出来事といえばルツに逢ってミエミエの謎を解いて、４つものダンジョンを同じ目的のために聞きまわるだけ。それでおしまいとは、あまりに哀しすぎやしないだろうか。

そしてもう一つ。これは最初に書いたが、あまりにドラクエを意識しすぎてはいないだろうか？ ドラクエはいいゲームだろうが(私は嫌いだが人気があり過ぎるからいいとしておこう)、それはファミコンというハードの制限内でのことだ。メガドラの性能は群を抜いていいのだから、比べものにならないくらいに凄いものができて当然なのだ。それを、やけにドラクエを意識するものだからかえって似たものになってくる。おかげで「ユーシスは勇者、アンヌは僧侶といった役割だ」なんてあまりにふざけた紹介がされてしまうほどだ。

それにまだキャラクターの区別がステータスのみの違いである。人間の本当の個性が出ていない。まだ個性のあるシルカは役に立たないときている。せっかく８人のキャラがいても、全員使う必要がないのだ。

メガドラの実力とは、こんなものなのか？ グラフィックばかり奇麗で中身はこの程度のものしかできないのか？ 私は思いたい。メガドラの、ひいてはＳＥＧＡの力はこんなものではないと。

こういう理由により、私は敢えてＰＳⅡをクソゲーであると判断した。誤解しないでほしい。私はＳＥＧＡが嫌いでこんなことを言っているのではない。私はＳＥＧＡが好きだ。ＳＧ－1000シリーズからのユーザーで、今までずっとＳＥＧＡだけをみつめてきた。本当に好きだった。そしてこれからもずっとファンでいたい。だからこそ、よりいいものを作ってもらいたい。好きだからこそ厳しくなれるのだ。

ここまで好き放題言ったのだから、匿名希望なんて卑怯なことはしない。ＰＳⅡフリークの皆さん、反感の意見、激怒の言葉、不幸の手紙にイヤガラセ、御歳暮に御中元なんでも来いだ！ ただし、匿名なんてまねはしないように！

（京都府・水口 優志・17歳）

♠いきなし出た長文のゲームソフトレビューだが、人気No.１のファンタシースターⅡをあえてクソゲーであるといい切ってしまう気風のよさと、その裏にある愛情に思わず、全文掲載しちまったぜ。もうこれは純愛。愛のムチだぜ。〝ピシッピシッ、女王さまとお呼び〞〝お呼びでない、お呼びでない、こりゃまた失礼〞

水口の言いたいこと言ってやるゾという姿勢は大歓迎。こういう投稿待ってるぜ。ただしたんなる中傷みたいなものはやめてくれ。やっぱり、ゲームソフトをよくしようという愛情や、文章をおもしろく読んでもらおうという部分が欲しい。

こんな雑誌をつくってほしい

☆イカすバンド天国＝イカ天のことはよく知らないけれど、日ごろチャンスのないバンドの人たちがテレビに出れるということで人気があるのだと思う。これはゲームにも同じことが言えるのではないだろうか。つまりゲーマーにはゲーム発表の場がないということだ。だからゲーマーにアイデア発表の場をあたえてほしい。

（鹿児島県・松元幹朗）

♠そうしましょ！ ということで新コーナーを設けゲーム企画を募集する。

☆ガンバレ日本ソフトバンク！ 周辺機器に対してのセガのたくらみもバンバン、スクープして欲しい！

（福岡県・大西昌宏・19歳）

♠ガンバるゼ！ 大西はBEEPの編集ポリシーを読み切ってるネ。

業界に言いたい その1

なぜ、セガは海外のソフトハウスにもっと積極的にラブコールを送らないのでしょう。ＭＤのユーザー層を考えても、海外ソフトは高い評価を得ると思うのですが。

私の移植希望ゲームは、①インターセプター（BEEPのバックナンバー参照)、②マーブルマッドネス(プログラマーがセガにいる！)、③バランス・オブ・パワー（できれば1990年度版)、④ダンジョンマスター、⑤ガンシップの順です。

ＭＤとスーファミとでは、ソフトの数、ビデオゲームの移植数、オリジナルソフト数の３点で差をつけられてしまうのは歴然としていますが、そういうときに海外の（そして、国内の）パソコンソフトの移植をひんぱんにやるのはちょっと×ですが、ＭＤ独自の位置を築く上で大きな手助けになると思います。

パソコンソフトの移植はカートリッジでは大変困難ですが、ディスクドライブが出たら、このようなことを真剣に考えてもいいはずです。特に、現在のパソコンソフトと同じような発売のシステム（つまり、セガはあまり口を出さない）が生まれたら、サードパーティの一層の活性化が期待できます。大丈夫、クソゲーをつかまされるほどＭＤユーザーは馬鹿じゃありません。そうですよね？

（茨城県・メガです・19歳）

♠海外との提携のうわさはよく耳にするが、しっかりした情報が入りしだい即報するのでよろしく。

東京都・あきゆきよしみ

これはテトリスの一件や、スーパーファミコンの発売延期に対して怒っているのだろうか。それだけ期待も大きいということだろう。こういう怒りの手紙も歓迎。

（広島県・メガＢＯＹ・13歳）

業界に言いたい その2

☆ナムコの参入はすごくうれしいが、「フェリオス」を移植するのは考えものです。「フェリオス」は回転、拡大、縮小をバリバリに使ったゲーム、メガドラで出すとなると容量が不足するだろうし、あの超ハデなボスはおとなしくなってしまうかもしれない。僕としてはＰＣエンジンの「ドラスピ」程度のスケールダウンですまないのならば**「源平討魔伝」**とか**「ドラゴンスピリット」**を完璧に移植してほしい。

さらに言うならば、メガドラはオリジナルゲームが少ないので、どうかナムコ様！ おもしろいオリジナルＳＨＴ、ＲＰＧを作ってください。

（愛知県・ブートロープＹ）

♠ナムコ参入の反響は大きく、「フェリオス」関係のハガキが今回多かった。

☆シャープさん(かな？)サイバースティックを発売してください。

なぜかというと、体感ゲームが電波新聞社の「アフターバーナー」、セガの「ギャラクシーフォース」、「スーパーハングオン」、「パワードリフト」などいっぱい移植されるでしょ。

これらのゲームはいくらＡＶがゲーセン並みでも、パッドで遊ぶのは少しばかりさびしいと思いませんか？ それに黒いメガドラに黒いサイバースティックは似合いそうだし……。

（高知県・ビソンＡＥＤＡ）

♠デザインを気にするなかなかトレンディーな奴だ。

☆今うわさのソフト「大魔界村」のことですが、確かにすごいと思いました。

しかし、それは最初だけ。よく見てみると背景のグラフィックが、かなり手抜きですネ。本当にあまりこういうことは書きたくないけど、ＳＥＧＡは全体的に背景が悪い!! さらに細かいところまできちっと描いてくれてないと思う。もう少し工夫すればなんとかなるでしょ。もし本家のカプコンが移植するとすれば、壁の色の変化など細かい点に気を配ってしっかりやってくれますよ。

別にＳＥＧＡが移植するな！じゃなくて、今まで出したＳＥＧＡのメガドラソフトはすべてといっていいくらい、背景が雑で殺風景で細かく描かれていないのです。僕は少なくとも、そう思いますよ。

本当はできるはずなんですよ。だって現にアーケードゲームの場合、ちゃんとしてるのが、たくさんあるじゃないですか。特に「アウトラン」なんか、背景がすごくきれいですよ。そんな力があるのに、どうしてテレホビーはダメなのでしょうか? ハードはいいはずでしょ？ BEEPのレビューでも言ったでしょう、「ハードはいいのだから、あとはソフト次第だ」と。その通りですよ。ハードだけに頼ってはいけないのです。

例を挙げてみましょう。あのコナミ社。どうしてみんな参入してほしいと思っているのか考えたことはありますか？ 確かにゲームをやりたいというのもあるでしょうが、それだけではないでしょう。

コナミは、今、ＭＳＸ、ファミコンといった、今となってはあまり性能のよくない機種に移植をし続けています。だけどかなりの出来栄えです。それは独自の工夫のためだと思います。ＭＳＸの音源はＰＳＧであまりよくなかったけれど、ＳＣＣというチップを作りあげ、ＦＭ音源に近いものにしてくれました。音源パックなどというハードを使わなくともできるのです。

さらにファミコンではできないはずの超デカキャラを独自にチップを作り、動かしてしまったのです。そして現在メガドラで何気なしに使っているメガロム、最初に使ったのはコナミだったはずです。

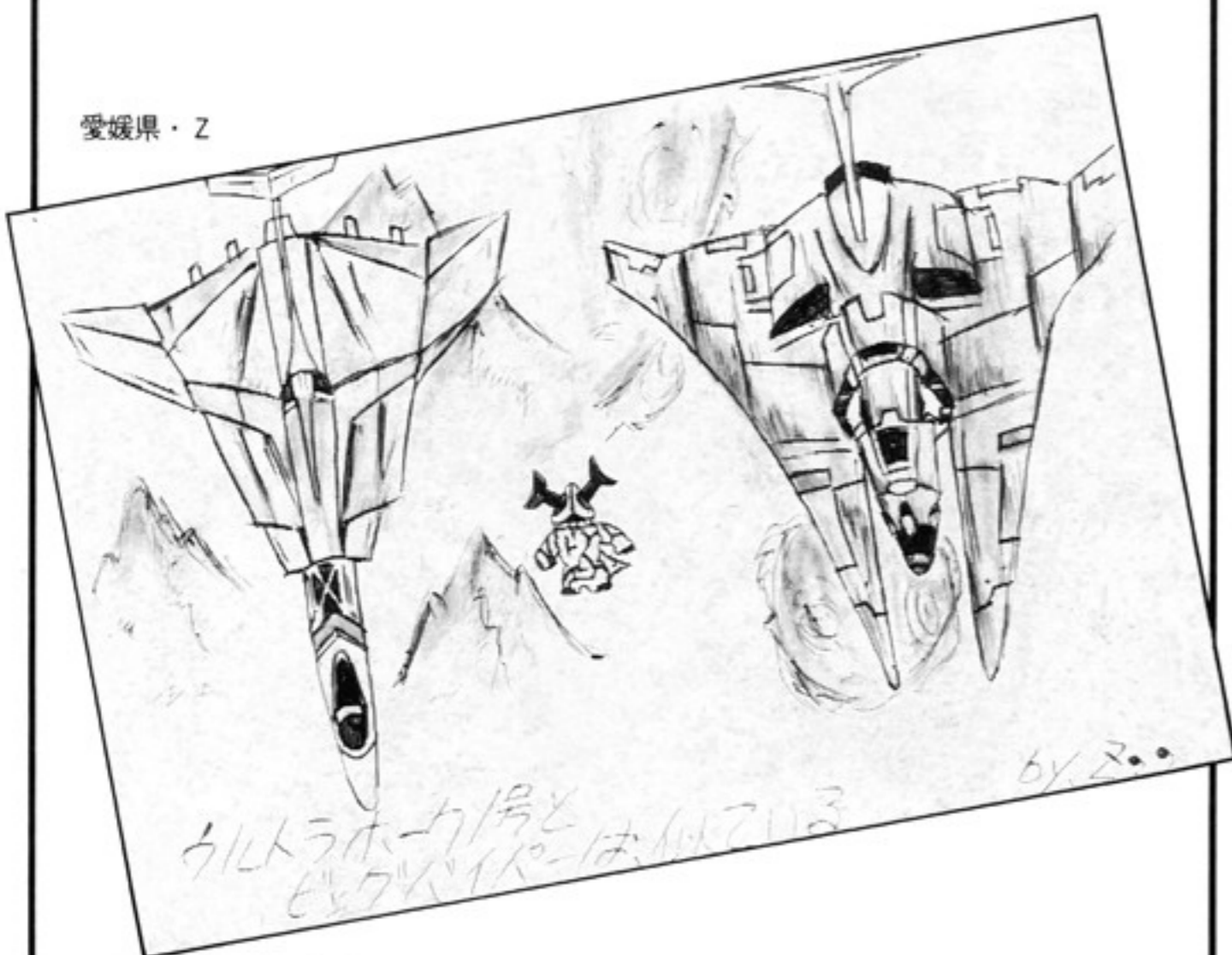
つまりこの会社は、ハードに頼らず独自になんらか努力してすごいものを作りあげているのです（ただ逆に悪い面といえば、ゲーム内容がワンパターンですネ）。

ＳＥＧＡだって、何機種もハードを作って研究し、ついにメガドライブというスーパーマシンができたのだから、ソフトに関してだってできるはずです。とにかくユーザーとしての僕の願いは、ハードに頼りっぱなしではなく、独自で工夫し、細かいことまで気を配ってください。それが本当にすばらしいゲームを作る方法ではないでしょうか？ 大手ゲームメーカー**SEGAの真の力を見せて下さい!!**（東京都・浦岡慎太郎・16歳）

♠浦岡！ 見るところ見てるな、お前。16歳のその若さで、君みたいな奴に明日の業界を支えてほしい!!

アッ／ウットラン！それだけで採用。（神奈川県・林家ペイネーム）

★クリソツキャラクター★

愛媛県・Z

実はけっこうあるんだよネ。どっかで見たことあるキャラクター。突然登場のコーナー。単にこのハガキが来たから設けたのだが、１回でつぶれないよう次のハガキを待っている。

ウラワザホットライン

☆**北斗の拳**でコンティニューを見つけました。まず第2章まで行ってから、わざと死んで電源を消さずに(リセットはよい)、方向ボタンの右上とA、B、Cボタンを押しながらスタートボタンを1回押すと、〝新世紀末救世主伝説〟という文字が出てくる。そして、そのままスタートボタンをもう1回押すと、英語のサインが出てくる。そして他のボタンを押さずに方向ボタンの上を押すと別の英語のサインに変わり、スタートボタンを押すと第2章から始められる。第3章に行って死んでも、このやり方でコンティニューができる。

(京都府・中川大輔・14歳)

☆**スーパーリーグ**で2アウト2ストライク(ボールはいくつでもいい)でバッターを三振にしとめる。すると、画面には〝STRIKE〟と出る。次に音声といっしょに〝OUT〟という表示が画面に出てくるので表示が出ているあいだに、スタートボタンを連射する、または〝OUT〟の表示が消える瞬間にスタートボタンを押す。すると選手交替の画面になる。そこで誰でもいいから1人交替させると、なんと!アウトになったバッターが、またバッターボックスに復活している。カウントは2アウト2ストライクノーボールだが、再びプレイが可能だ。

(千葉県・飯田博央)

☆**北斗の拳(その2)**。2面のファルコの必殺わざ「元斗皇拳」をやる前に手をくるくる回わし、画面をスクロールさせて、ファルコの姿を半分消して片手だけ少し出した状態にする。そうすると2つ出てくるはずの「元斗皇拳」は1つしか出てこないので、しゃがめば簡単によけられる。

(千葉県・飯田博央)

☆**北斗の拳(その3)**のタイトル表示中に、A、B、Cボタンを押してスタートすると自分のクリアした面に限りどの面でも行ける。

(岡山県・井上憲之)

☆**スペースハリアーII**でビンズビーンの時にカラがしまっている間に弾(タマ)を当てまくると色が変わる。ただそれだけ。

(大阪府・廣田明津)

♠北斗の拳ネタが3本もあった、井上はどうやったら好きな面に行けるかも教えて欲しかった。廣田のは、〝だからどうなのって〟言われればそれまでだが、個人的にこういうの好きなので採用。

埼玉県・権田篤郎・13歳

サークル紹介

☆「D・Y・N・A・M・I・C」マイコンクラブ

〒243 厚木市岡田223-1 マイビル7F 山口正太郎

パソコンの同好者を募集、175円切手同封のうえ上記まで。

☆「十和田MSX−CLUB」

〒034 十和田市西一番町19-12 照井克一

サークル名はMSXだが、それにとらわれず、メガドラを中心としたゲームソフトの情報交換、ゲーム大会などの活動を行う。入会希望者は上記まで(62円切手2枚同封)。

本号のごあいさつ

残暑お見舞申しあげるぞっ、どおおお…、ひえええ〜、いけいけメガドライブ…というわけです。

茨城県・神条博

愛知県・ビー玉のためさん・17歳

岡山県・合成神経細胞組織1号・20歳

投稿待ってるぜ!!!

みんな投稿たくさん送ってくれてありがとう。これで㊋も失業しなくてすんだぜ。この号でもサードパーティやセガの特集を読んでもらえば分かってもらえると思うけど、みんなの気合いをメーカーに伝えてきた。このパワーがうまくいけば来年には具体的なソフトとして続々出て来る可能性も出て来た。ますますこのコーナーで盛り上げていこう。

というわけで、コーナーも次々新設するからどんどん投稿頼む。それからこんなコーナー作ってくれというのも大募集。

●ギョーカイに言いたい

一番力が入っている手紙が来るコーナー、メーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、〝バカヤロー〟でもいいし、言いたいこと言っちゃおう。

●ヤリたい願望／移植ゲーム5

他機種はもちろんボードゲームもＯＫ。

●イラスト、四コマ漫画

ペン書きモノクロのみ可。

●ゲーム小ばなし

●ゲーム版究極の選択

●ゲーマー界の奇人変人

知り合いで、こいつは変だ／という自信のある奴を紹介してくれ。

●朝まで大激論

第１回「あくまでコントローラー（パッド）派VSやっぱりジョイスティック派」どんどん意見を寄せてくれ、テーマも同時に大募集。

●こんなゲームをつくりたい

メーカーの出足が遅いなら、もうみんなでゲームをつくるっきゃない。というわけでゲームの企画大募集。400字詰原稿用紙２枚。明日の堀井雄二を目指そうというわけで、優秀作は製品化に向けて㊋がバックアップ。

●メガドラ300万台突破でセガを男にしよう

300万台突破の秘策を読者より募集中、ＴＶゲーム業界四国志に負けない企画を出して、メガドラとセガを男にしてくれ。

●街のシーラカンス

生きた化石といわれる魚シーラカンス、そんなものがどこの街中や家の中に１個ぐらいはあるものだ、モノに限らず、人間でもＯＫ。たとえば、今は珍しい古風な奴、本気で夕陽に向かって走ってしまう奴など。

●クリソツキャラクター

これはそっくりだというキャラクターの報告を待ってる。

●あのゲームは今

かわいそうに銭湯の10円ゲームに成り下がってしまった奴など、かつて話題をまいたゲームのその後の情報をつかんだら報告してくれ。

いずれのコーナーも採用作には記念品を送るぜ。

なお投稿のルールとして、葉書がベストだが、封書の場合も１コーナーにつき１通で、必ずあて先にコーナー名を記入。新コーナーの提案は新コーナー募集、自分でつくったコーナーはそのコーナー名を必ず書くということと、用紙は片面だけを使うということ。

㊋は電車に乗っていて新種のオバタリアンに出会った。ウォークマンオバタリアンである。ウォークマンオバタリアンがいるならば、ゲーマー界にもゲームオバタリアンがいてもよいのではないかとそのとき思った。

というわけでゲームオバタリアンの出現するような世界を目指し、びーぷるランドでゲーム界を盛り上げて行こう。ゲーム界の未来は君達の肩にかかっているのだ。

最後はなんだかわけわかんなくなったけど、とにかく、ビープ編集部も酢大豆食べてガンバルということで、ヨロシク!!

宛先／〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部ＢＥＥＰ／メガドライブ×××（コーナー名）係まで。住所、氏名、年齢を必ず書いてくれ。

今月のイラストベスト3

1

①茨城県・八木理志・16歳

2

②千葉県・田中大輔・15歳

3

③埼玉県・権田篤郎・13歳

メーキング・オブ・妖精王

第5回

年末の発売に向けて、着々とゲーム製作が進んでいる開発スタッフから、ゲーム構成についての資料を入手した。また登場キャラクターのイラストも22点完成している。今回はこの辺りを中心に「ムーンダンサー」を紹介しよう。

ゲーム構成はこうなる

ゲームストーリー

ストーリーについては、前号で紹介したので、くわしくは、それを参考にしてほしい。

このゲームでは大きくわけて3つの部分のストーリーから成り立っている。

第1部は、主人公であるアスライル（別名ムーンダンサー）が、光の魔法使いと呼ばれるルーン・アから助言を受け、彼の親友キュラオンを復活させるまで。

第2部が、ルーン・アがキュラオンを復活させた主人公アイライルに対し、魔法によって人が殺されるような悲劇を生まぬために、魔法がすべてを支配する王国シムルグントを変革することを示唆するまで。

そして第3部が、王国の変革、すなわち王家を復活させるために必要な3種の神器を捜し出したアスライルが、いよいよ王国の首都シムルグントに乗り込み、それを成就させるまで、となっている。

ゲームの背景世界

シムルグント王国は、その首都シムルグントを中心に10の外領地から成りたっている。各外領地には、それを治める領主がおり、4〜10程度の都市、農村がある。また王国には、リラウン山、アッグ山など5つの山岳地帯、オーシャンスと呼ばれる森林地帯、2個の湖などが点在している。

また王国の住民には、人間の他にアエルディーと呼ばれる森に住む種族（エルフ）、セルディーと呼ばれる洞窟に住む種族（ドワーフ）などがいる。

シムルグント王国は、魔法がキリスト教の代わりと考えれば、中世ヨーロッパの世界に非常に似ている。それだけに魔法の影響力も強いといえるだろう。

なおゲームの出発地点は、魔法使いウェイ・アウンの塔で、この塔は、首都シムルグントから最も離れた外領地であるパルシファル公爵領にある。

ゲームシステム

ゲームの進行は、コマンド選択方式のアドベンチャーゲームで、プレイヤーは、主人公アスライルと、旅の途中でみつけた仲間（5人＋α）を操作してゲームを進めていく。また現実に近い世界を表現するために、コマンドを選択するごとに、一定の時間が経過するようになっている。

このゲームの最も特徴的なところは、アスライルと仲間との微妙な感情の関係を表現するEP値システムを採用していることだ。EP値とは、仲間となる人物がアスライルに対する好悪の感情を示すパラメータで、ゲームのなかで重要なファクターになっている。ゲームの謎となる部分の鍵は、たいてい仲間が握っているので、どういう行動をとれば仲間に協力してもらえ仲間がついてくるようになるかを発見する必要がある。また戦闘画面でも、EP値の高低によってパーティーに大きく影響してくる。それを判断する指標がEP値というわけだ。

「ムーンダンター」では、とくにこの新しいシステムを重視していくために、今までのアドベンチャーゲームと違った新ゲームジャンル〝ファンタジーエモーションゲーム（FEG）〟と、このゲームを呼ぶことになった。

通常のアドベンチャー画面

戦闘に入ると、画面が変わるが、戦いはイベントの1つなのだ

これがゲームの舞台となるマップ。自然に恵まれた大地に、魔法至上主義がはびこる

登場人物

アスライル・セファイス

本編の主人公。戦いに対する勘は異常に鋭く、ときには次に起こることさえ読み取ることができるほどである。最初はウェイ・アヴンの優秀な猟犬として、最強最悪の軍団に属していたが、その後親友キュラオンを自ら処刑することによって目覚め、ウェイ・アヴンを倒して自由を得る。その後、ルーン・アから示唆を得て、キュラオンの失われた体を求め、シムルグント王国復興のために、新たなる旅に旅立つ。

キュラオン・アンブロジアン

アスライルの親友で、元ウェイ・アヴンの猟犬の1人。ウェイ・アヴンから自らの体を取り戻して自由を得ようとするが、失敗してアスライルに処刑されてしまう。しかしその後、魂だけの存在となってもウェイ・アヴンを倒したアスライルの傍らに常につき、心の友として励ましていく。

アルティミラ・クリスティラ

アスライルを慕う、幼なじみの女戦士。アスライルも気を許す女性だった。やがてイレンサノスの名門の家の出身を捨てて、アスライルを探す旅に出る。

シヴァラ・アーゼリアン

キュラオンの双子の妹。幼いころ、アーゼリアン家に引き取られ、やがて育ての父が死ぬときに、自らの素性を聞かされる。そして、兄キュラオンを探す旅に出る。

マジカ・シールズ

放浪詩人。「荒野の貴公子」と呼ばれている。彼の行くところには必ず暗雲が垂れ込めることから、「凶運の竪琴弾き」とも呼ばれている。

カズナク

闇の魔法使い。ルーン・アとともに監視と調停を司る。彼の洞察力と魔法の力は群を抜いて高く、多くの野望を阻止した。ルーン・アとは犬猿の仲である。

クウェンティナ

キュラオンの妹アーゼリアンが子供のころに出会ったアエルディ。彼女はある魔法をもっているが、その裏には大変な秘密が隠されていた。

アーナハ

大気の魔法使い。彼の役目はマグナティアと外世界の使者である。彼の魔法は、風を自由に操り、どんなに遠くでも風に命じて物や人を集めたり、送ることができる。

ミルア・アズシアラ

ヴィシスという民族の1人として生まれ、シリス川の氾濫後に、キュラオンの父シアに拾われ育てられる。恩に報いるため、キュラオンを探す旅に出る。

オジナル・ムハイ

セルディの友。大地の監視者。彼の役割は自然界に生じる不均衡を見守り、是正することにある。非常に高齢で、物静かな博識者である。

アリメル・ゲオルグ

ゲオルグ家長女。彼女の祖父母アルメイアの強大な力を受け継いでいるが、まだ力の制御ができずにいる。後にサーリオン家の復興に深く関わる運命にある。

リュア

剣士ウォーヴォレクの家に生まれる。行方知れずの兄を探し旅に出るが、「闇の谷」に落ち、アエルディに助けられる。彼女はアスライルを兄ではないかと考えている。

ニーマイン

素性不詳の魔法使い。育ての親は、呪い師ベウロッテ。じつは、本当の親はシムルグント王国の6宰相の家系の1つ、エラルト家の4男トーマとエマの子である。

ルーン・ア

光の魔法使い。王国と外貴族たちの動向の監視と調停が仕事であり、「時代の監視者」とよばれる。彼の魔法は、カズナクの闇の魔法と対極をなし、光と生成を司る。

ゴーサァル・ヴァンブス

初期の「パルシファル公近衛兵」の生き残り。鍛治屋の家に生まれ、武器のことに関しては誰よりもくわしい。激しい性格の持ち主で、戦いが大好きな兄貴肌の男。

ミューラ・イースフォレス

王家サーリオンの末裔として生まれた彼は、マグナティアの魔法使いから示唆されて、アスライルとともにシムルグント復興のために旅に出る。

スコール・スタンサァ

ルドリアン公爵領のはずれ、グロンのそばの小さな村の出身で、アエルディの血を4分の1ひいている。キュラオンとは幼いころ、旅をした経験をもっている。

ジーン・グライシィングヴァル

両親から強大な力を譲り受けた彼女は、火の魔法使いヒールスティンに殺された父の復讐のため、カズナクから破壊の魔法を習得して仇をうち、母を探す旅に出る。

ブラッド・ムーン

キュラオン抹殺の命を受けたプロの暗殺者。彼はキュラオンの妹とは知らず、シヴァラに命を救われたことがあり、思いを寄せている。

アロン・スクルド

ウェイ・アウンによって村すべてを壊滅させられたときに、狼ファルニーに助けられたただ1人の生き残り。鋭い敏捷性をもっているが、そのことに気づかずにいる。

ヴォガル・アティア

ウェイ・アウンの猟犬第6部隊の勇。魔法使いの父と、剣の名手の母をもつが、ウェイ・アウンに両親を殺され、彼自身も猟犬にされた。やがてアスライルたちと…。

MOON

DANCER

旅は靴ずれ

「日本PRG紀行」

by 飯島健男

第一泊・赤目四十八滝の恐怖〈前編〉

だいたい、ゲーム業界で働こうとか、ゲームデザイナーになりたいなどと思うこと事体が、人生を踏み外している。とにかくこの世界は、シビアで苛酷なものだ。

だが不思議なもので、慣れてさえしまえばそりゃあもう露天風呂のような、ぬるま湯の気持ちよさ。まあ、その辺の、いたぶられながらも気持ちよいというマゾ的感覚は、すでにいろんな奴がエッセイしてるので、わたしゃとやかく言わん。ゲーム業界で働きたきゃ働きなさい。別に止めやしないから。何十年か経てば、間違いなくゲームデザイナーも花形職業の仲間入りをしてるだろうしね。

そこで、最近とくに人気のあるゲームデザイナーという職業に、お星キラキラ目で憧れまくっている少年少女諸君！　私、自称迷ゲームデザイナー飯島健男が、その秘訣を伝授してしんぜよう。この話に基づいて立派に精進すりゃあ、天下をアッと驚かすゲームデザイナーになれる……かもしれないと少しは思っている。

本をたくさん読め、映画を死ぬほど観ろ、マンガだってエロ本からコロコロコミックまで何でも目を通せ、どんなんでもいいからシナリオを書け書け書け書け書けーっ！　と、まあ、やるこたぁ富士山のようにたくさんあるのだが、最終的に決め手になるのは一つ。旅をしろ！　これだ。これだけで、もう90%が左右されてしまう。

私の場合、シナリオを書くときは旅に出てしまう。周りの方々は「私、取材旅行に行ってまいります」などと当然の顔でたわけたことを言っているのだが、結局、行きたいところに行ってヘロヘロと放浪してるだけ。

だが！　だがだがだが!!　この一見どうしようもない行動に、とても意味があるのだ。どう意味があるのかと聞かれると、これはもうヘラヘラ笑ってごまかすしかないのだが、何はともあれ旅をしなさい。それも日本がよい。

最近の若人は海外々々と騒いでおるが、日本のことを知らずして海外に行くんじゃねぇ。海の外を海外というんなら八丈島へでも行けばいいじゃねぇか！　お前ら、もっと日本のよさを骨の髄まで味わえってんだ、チキショウメ!!

……などともっともらしいこと言う私は、単に海外コンプレックスなだけである。お恥ずかしい。別に海外行ってもいいけどね。でも、やっぱ日本がいいよ、日本が。

では、旅をすると、どうゲームに役立つのか？　私の価値ある経験をもとに、数々の製作裏話をお聞かせしよう。

私は、『抜忍伝説』というパソコンゲームを作るにあたって、忍者の里を目指して近畿地方をいろいろ旅した。10日間程度の旅を3回約一ヵ月近い日数をぶらついたものだ。この旅は、あくまで『抜忍伝説』の取材として出かけたのだが、ここで得た知識は、後に『RPG幻想事典・日本編〝ジャパネスク〟』（日本ソフトバンク発行）という本を書くのにも、大いに役立った。さらに、今こうしてエッセイのネタにもなっとる。

うーん、まさに一石三鳥。一粒で2度おいしく、おまけにオマケまで付いているグリコのようではないか。あたしゃ、この旅だけであと5年は食っていけると思う。これが旅のもう一つのメリットなのだ。とにかく旅ってオモシロイのだ。

話をもとに戻そう。

3回目の近畿珍道中のことだった。前2回は一人旅だったのだが、このときはカメラマンとして大学時代の友人M氏が同行した。ここまで本格的に事前工作ができりゃあ一人前。誰も、取材と信じて疑わない。

我々が目指したのは伊賀、甲賀と、その周辺。8泊9日の完璧な計画だ。そして3日目、事件は起きた。

あれは私の数多い旅の中でも、3本指に入るほどの最悪の一日だった。今思い出しても恐しい……。

朝、宿でその日のスケジュールを確認する私とM氏。この日は、伊賀忍軍の上忍として名高い百地三太夫の生家（今は観光名所となっているようだ）を訪ね、その後、赤目民族館で当時の忍者装束を研究する。そして最後は、本日のメイン・イベント、忍者や山伏の修行の場として名高い『赤目四十八滝』を探訪する。見事だ。本当の取材旅行みたいである。

AM8：45、我々は伊賀上野駅からタクシーに乗った。興奮して目的地を告げる私。「百地三太夫の生家まで行ってください」

運転手さんの、つれない返事が返ってくる。「あそこは、移転になったんだ。遠いよ」

……とんでもねぇ！　とんでもねぇ野郎だ、百地三太夫。さすが、忍者。我々の裏をかきおって……と、言いたいところだが、やっぱ、とんでもねぇ野郎だ。

この時、私は固く誓ったのである。百地三太夫は、敵の大将にしてやろうと。悪の権化にしてしまおうと!!

とまあ、ゲームのシナリオ作りなんてこんなもんだ、などと自分を慰めながらもごまかしつつ、我我は次の目的地、赤目民族館へと向かったのである。

事前調査の甘さを反省もせんと、タクシー代をふんだくられた腹いせに百地三太夫を悪者にしてしまった筆者。これが自ら掲げた大テーマ〝旅はゲーム作りのこやしだ！〟のこたえなのか!?　これで読者は納得するのか!?

波紋を投げかけつつ、最低最悪の1日の、不幸な出来事の1つ目が終わった。さて、次なる「赤目民族館」では、何が起こったのか!?　乞う、ご期待!!

イラスト／滑子堂本舗

BEEPメガドラデータランド

こんな男がBEメガを読んでいる

発売希望ソフトベスト5

順位	タイトル	%
1	グラディウスⅡ	33
2	イース・シリーズ	31
3	ワルキューレの冒険	23
4	ターボアウトラン	19
5	ファンタシースターⅢ	14

前号の夏の読者アンケート大会の好評に応えて、この号もデータのページを設けたぜ。

メガドラ読んでる女が1％、多いか少ないかは意見のわかれるところ。高校生が半分でつづいて中学生、大学生。月刊化せよ！ とのお言葉が37％。ＢＥメガ以外に読んでるゲーム雑誌はファミ通ダントツ、次はログイン。〝こんなんでました〟というわけで次号でまた会おうぜ、風邪引くなよナ。

よく見るTV番組ベスト5

順位	番組	%
1	とんねるずのみなさんのおかげです	54
2	ドラゴンボールZ	34
3	らんま½	32
4	ねるとん紅鯨団	28
5	ニュースステーション	19

よく読む雑誌ベスト5

順位	雑誌	%
1	少年ジャンプ	76
2	少年サンデー	26
3	少年マガジン	22
4	ヤングジャンプ	15
5	ビッグコミックスピリッツ	12

イラスト／八重樫彩蔵

ずばり1か月のおこずかいは

順位	金額	%
1	5,000円	16
2	2,000円	9
3	3,000円	9
4	10,000円	8
5	4,000円	7

ベストゲーム5

順位	タイトル	%
1	ファンタシースターⅡ	45
2	サンダーフォースⅡMD	22
3	スーパー大戦略	16
4	大魔界村	6
5	北斗の拳	5

ワーストゲーム5

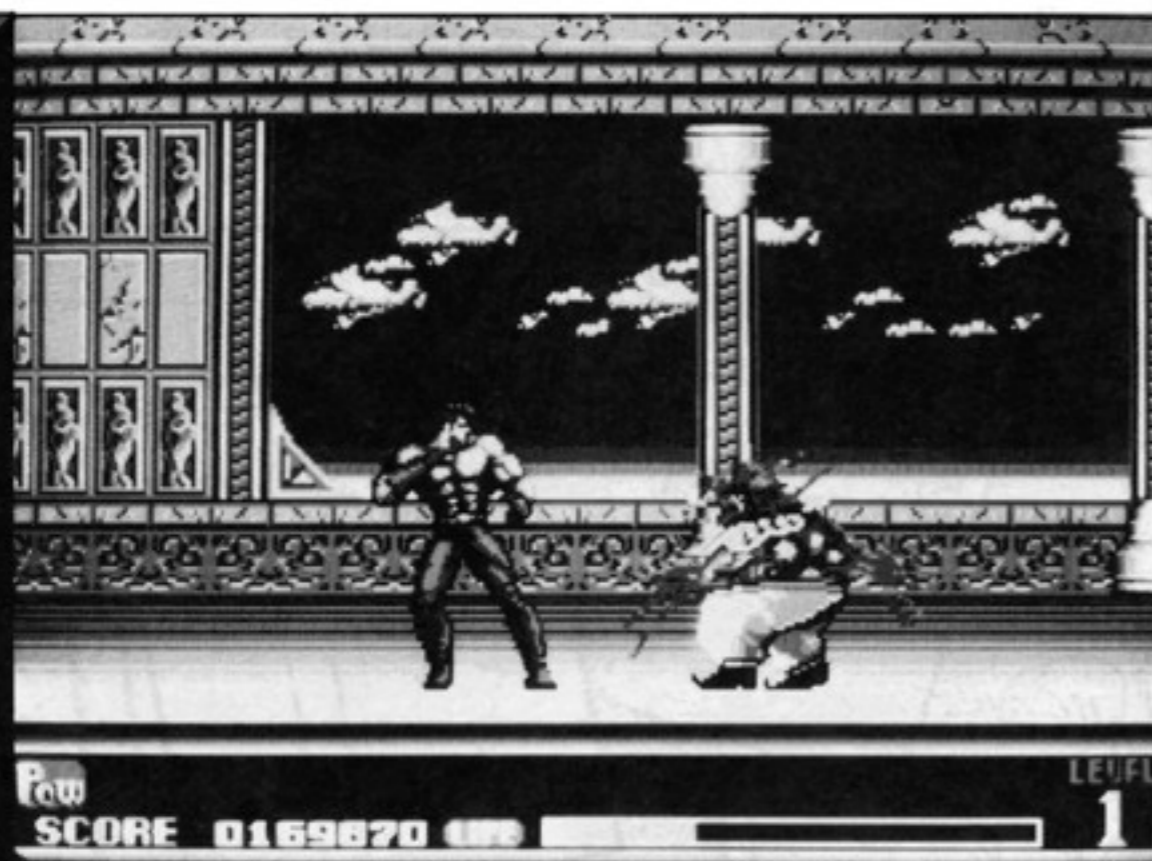
順位	タイトル	%
1	おそ松くん	60
2	獣王記	13
3	アレクの天空魔城	5
4	スペースハリアーⅡ	4
5	スーパーサンダーブレード	4

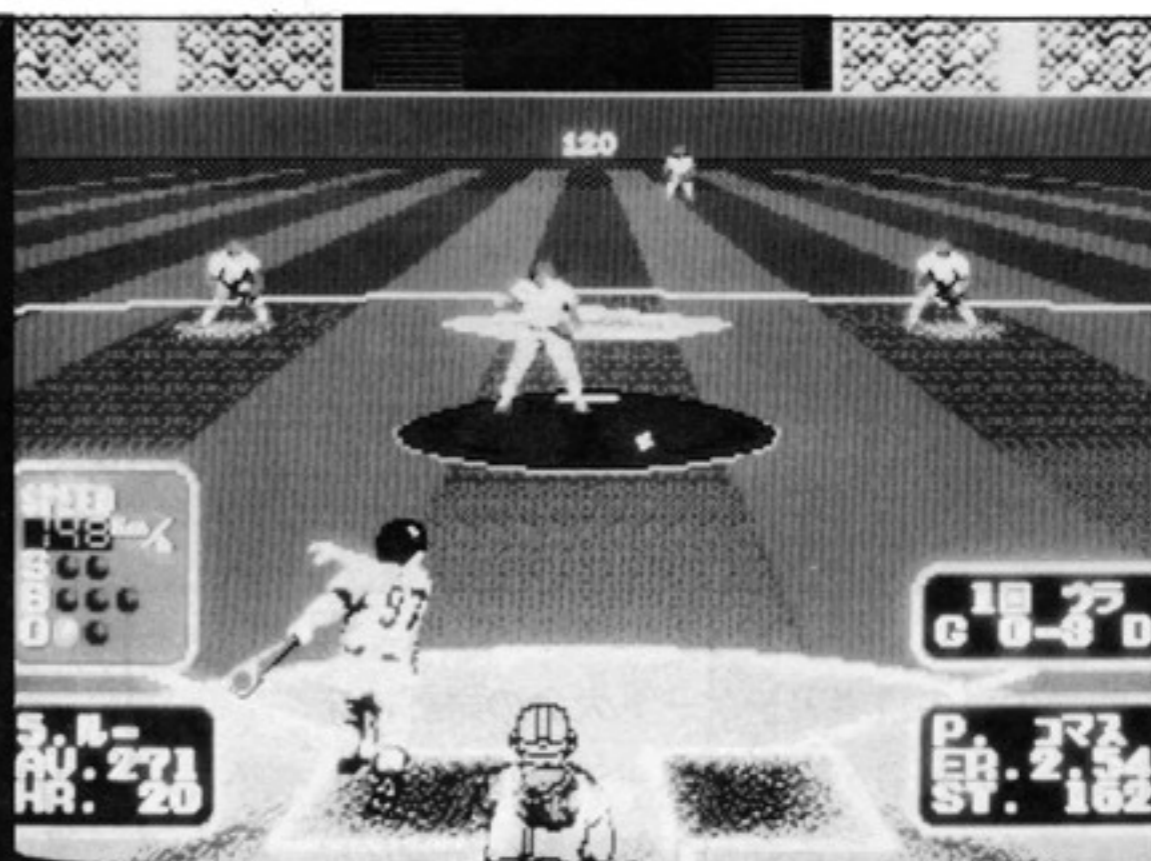
好きなタレント、アーティストベスト4

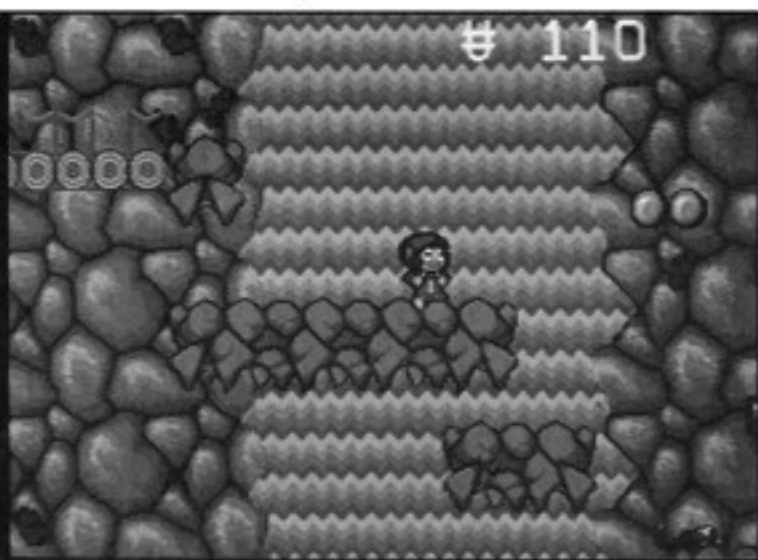
順位	名前	%
1	TMネットワーク	11
2	とんねるず	8
3	中山美穂	6

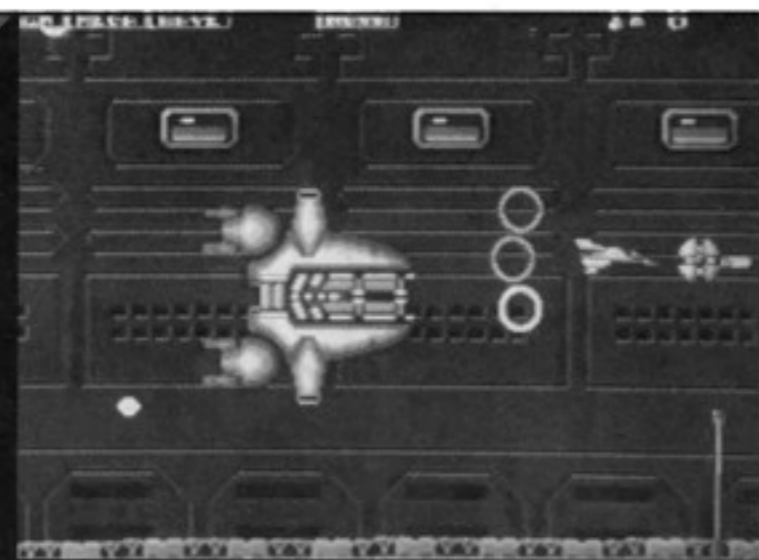
読者アンケート500名より、数字は％（複数回答を含む）

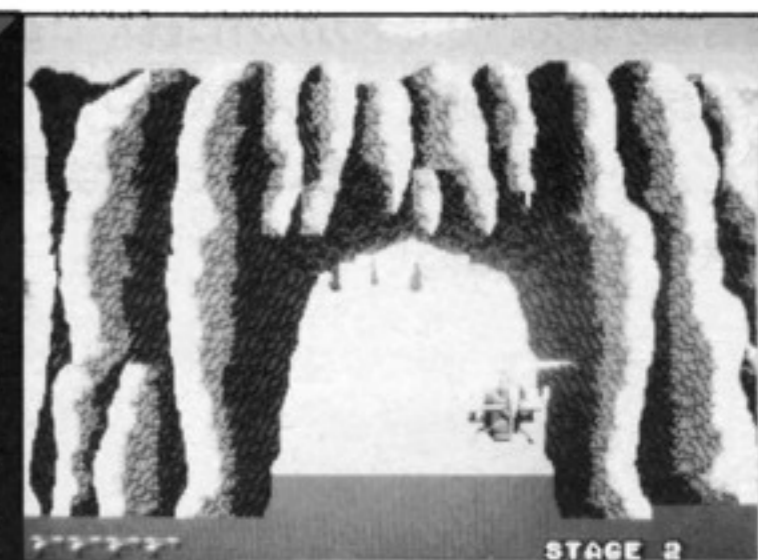
メガドラBEST5

1 北斗の拳 新世紀末救世主伝説

秘孔(ひこう)を突かれた兵士たちが数秒後に次々と血しぶきをあげて爆発！ 迫力満点のアクションゲームが参上!!

2 スーパーリーグ

本物のペナントレースはもう終盤戦。もう君のチームはペナントの覇者になったか!?

3 アレクの天空魔城

なんといっても天空魔城に入ってからが本当の勝負だ。アイテムはいっぱいとっておこう。

4 サンダーフォースⅡMD

超難度のシューティングゲーム。ファンにはこたえられないスルメのようなゲームだぜっ！

5 スーパーサンダーブレード

根強い、というより他にあまりゲームがないから５位に入ってしまったのか。でもＳＨＴって人気があるなぁ。

新作ソフトスケジュール表

発売月日	ゲームソフト名	メーカー名	容量	定価(円)
9月9日	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	4Ｍ	6,000
9月下旬	スーパーハイドライド	アスミック	4Ｍバックアップ	7,900
10月予定	スーパーハングオン	セガ	4Ｍ	6,000
	ランボーⅢ	セガ	2Ｍ	5,500
	TEL･TEL まあじゃん	サン電子	2Ｍ	5,800
11月予定	孔雀王Ⅱ	セガ	4Ｍ	6,000
	フォーゴットンワールド	セガ	4Ｍ	6,000
12月予定	マージャンＣＯＰ竜	セガ	2Ｍ	5,500
	ソーサリアン	セガ	4Ｍバックアップ	未定
	ゴールデンアックス	セガ	4Ｍ	6,000
	ムーンダンサー	セガ	4Ｍバックアップ	未定
	スーパーリアルバスケットボール	セガ	2Ｍ	5,500
	TEL･TEL スタジアム	サン電子	4Ｍバックアップ	6,500
	エア・ダイバー	アスミック	4Ｍ	未定
	火激	ＫＨＢ	4Ｍ	未定
	カース	マイクロネット	4Ｍ	未定
	アトミックロボキッド	トレコ	2Ｍ	未定
	ヘビーユニット	東宝	2Ｍ	未定
	ヘルツォーク・ツヴァイ	テクノソフト	4Ｍ	未定
	倉庫番	メサイヤ(NCS)	2Ｍ	未定
未定	ニュージランドストーリー	タイトー	4Ｍ	未定
	フェリオス	ナムコ	未定	未定

発売月日	ゲームソフト名	メーカー名	容量	定価(円)
未定	アフターバーナー	電波新聞社	未定	未定
	サイオブレードスペシャル（仮称）	シグマ商事	未定	未定
	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	4Ｍ	未定
	オメガファイター	トレコ	4Ｍ	未定
	スーパー忍	セガ	4Ｍ	6,000
	ギャラクシーフォース	セガ	未定	未定
	パワー・ドリフト	セガ	未定	未定
	ターボアウトラン	セガ	未定	未定
	モンスターレア	セガ	未定	未定
	ゲイン・グランド	セガ	未定	未定
	ラスト・サバイバー	セガ	未定	未定
	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定	未定
	重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)	4Ｍ	未定

これがおススメ！

今回ランクに出ていないが、「ワッカー」と「大魔界村」はファミコンのソフトをもおびやかす売り上げとなっているようだ。

★協力店 ●西武百貨店（東京・池袋） ●阪急百貨店（大阪・梅田） ●ヤマギワホビーショップ（東京・神田） ●寿屋日吉店（神奈川・港北） ●博品館（東京・銀座） 集計期間は1989年７月１日から７月31日まで。
※このランキングは上記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

特集1

灼熱（しゃくねつ）の太陽に向かって拳（こぶし）を振り上げる燃える男たちが、ここにいる。ニューウェーブマシン〝メガドライブ〟に賭（か）けるメーカーの熱き心をレポートしよう。今回は本家セガと、参入メーカーのテクノソフト、サン電子、アスミック、メサイヤ（NCS）にアタッーク！

熱血メガドライブ宣言

メガドライブを支える熱血メーカー軍団！

アスミック

メサイヤ（NCS）

テクノソフト

サン電子

特集1 熱血メガドライブ宣言

メガドライブ新時代がやってきた！

メガドライブの将来は、サードパーティー次第。とはいうものの、一番がんばってほしいのは、やはりメガドラ本家のセガだ。ここいらで一発奮起して、メガドライブの黄金時代を築いてもらいたいものだ。

今回は、熱烈なユーザーの疑問や不満をかかえて、セガを訪れた。はたしてメガドライブの将来は明るいか？　そして、セガのメガドライブ熱血度は？

メガドライブが変わる⁉

──まず、メガドライブの現状から聞かせてください。

鎌田（以下鎌と略）　ハードに限っていえば、年内に100万台を達成できる見込みです。

鈴木（以下鈴と略）　あと、メガドライブの性能を生かせるソフトの開発環境が、ようやく整ってきたな、というところですね。当社もサードパーティーの参入によって、ソフトの活性化が図れましたね。

──社内でのソフトの開発体制は変わりましたか？

鈴　初のサードパーティーのソフト、「サンダーフォースIIMD」のインパクトと、社内で競争原理を働かせ、いいものを作っていこうという意識改革で、実際に社内の開発体制が変わりました。

それまでは、コンシューマーの部門だけがメガドライブのソフトにタッチしていたんです。それを、業務用開発のチームでもメガドライブ用のソフトの開発ができるようなシステムに変えました。これから、ようやくその成果が出てくると思います。

新しいソフト作りの意気込み

鈴　たとえば、「スーパーハングオン」は、業務用のチームが作ったんです。連中は、そのまま移植するのはおもしろくないというので、何か付加価値をつけようとするんですね。

どんどん勝ち進み、チューンナップしていろいろな大会に出場する。そういう細かいイベントを加えたんですよ。これはひとつの試みですが、アーケードゲームをそのまま移植するというのではなく、もっとおもしろいゲームにしようという意気込みが出てきましたね。

──そういった傾向は、今後多くなるんでしょうか？

鈴　ええ、すべてのソフトに対して、そうなっていくと思います。そうしたことが、ソフトの質の向上につながっていくと思います。

──ユーザーもそうなることを期待していま

すよ。

鈴 いろいろなユーザーの方から、ご意見やご批判をいただくんですが、やはりそれは、セガのためを思っていればこそですよ。それだけみなさん期待しているから、厳しいことも言うんです。

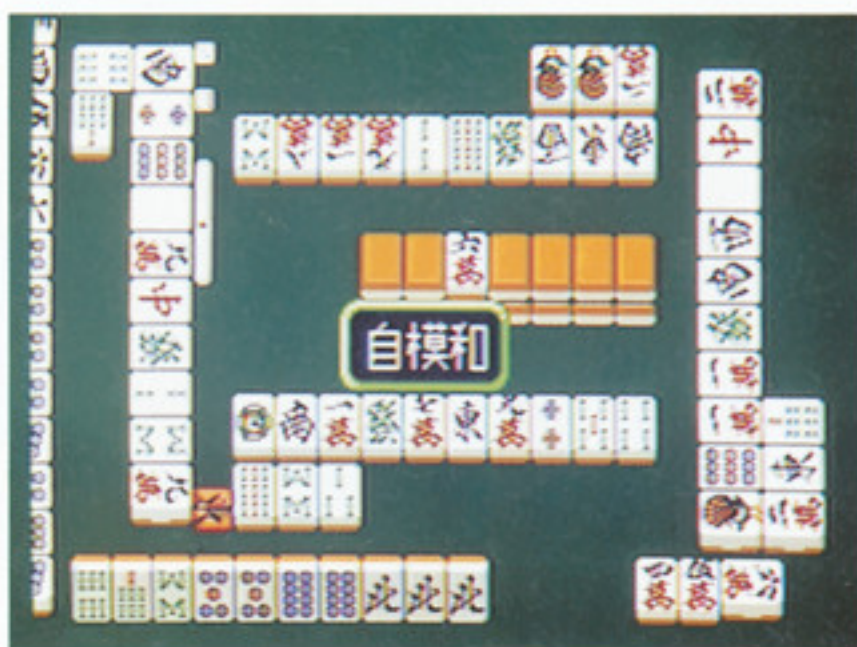
私だって、他社のゲームに対して意見を求められたら、何とも言えないんですよ。しかし、セガのゲームだったらあれこれ言いますからね。身内のことは真剣になりますよ。それと同じで、セガユーザーの人も、身内みたいなものですよ。だから、ちゃんとそういう人の意見には耳を傾けたいと思います。そのなかで、建設的なものがあったら、ゲームのなかに取り入れたいと考えています。

モデムでゲームの新展開を

──モデムの発売がもうじきだと思うんですが。

鈴 モデムもやはりソフトがポイントになりますね。現在発売予定のソフトは野球と麻雀という２人プレイ用のゲームです。もう１つが、ダウンロード形式のゲームです。

でも、実際どうなんでしょうね（笑）。はたしてユーザーの人がおもしろがってくれるか

常務取締役・研究開発本部長の鈴木さん。

モデム対応の「TEL・TELまあじゃん」。

どうか。セガでは、ある程度のモニター期間を考えています。その結果をみて、現実的に対処したいと思います。期待を裏切っても申し訳ないですしね。

──ダウンロードのゲームについてもう少し教えてください。

鈴 ダウンロードのゲームというのは、セガのホストコンピュータとユーザーを電話回線で結び、セガが送ったゲームをユーザーが楽しむというものです。

ゲームのデータを送るのにかかる時間は５分です。その間セガから送られたいろいろなメッセージが画面に映ります。そして、５分たったらゲームが始められるというわけです。つまり、５分間分の電話料金でゲームが楽しめるんです。

──ソフトはどういうものを計画しているんですか？

鈴 例えば、クイズふうのゲームとか、セガが発行しているＳＰＥＣの情報とかを考えています。

佐藤（以下佐と略） ＲＯＭ形態のゲームとは違ったスタイルのものでなければ、ユーザーにとって魅力がないと思うんです。

──モデムの発売時期はどうなんでしょうか。

鈴 今のところ11月末ごろを考えています。しかし、モニターの結果次第ではもう少し遅れるかもしれませんね。改めるところは、いろいろ改良したいと考えています。

サードパーティーは現在20社

──モデムと同じように気になるのが、サードパーティーの動向なのですが。

矢野（以下矢と略） 現在契約が完了して、作品のタイトルが決定しているメーカーは20社です。

──今年から来年にかけてはどうでしょうか。増える予定はありますか？

鈴 来年はもう少し増えて、25社になる予定です。

──本誌の読者から、毎日のようにコナミ、カプコン、データイーストといったメーカーは参入するのか、といった問い合わせがあるのですが。

矢 カプコンとデータイーストに関しては、賛同をいただいております。ただし、先ほどの20社には入っていません。それぞれの会社には事情があり、また、こちらから参入してほしいという積極的なアプローチもできませんから……。

ただ、作品タイトル、スケジュールなどで正式な意志表示をいただけたら、ぜひとも参入してもらいたいと思います。

──コナミはどうなんでしょう？

矢 あちらにはあちらの方針というものがありますから。現在のところそういう話はありません。

取締役・研究開発本部副本部長の佐藤さん。

特集1 熱血メガドライブ宣言

サードパーティーの動向

鈴　セガは、どこのメーカーに対してもオープンな姿勢をとっていますから、いいソフトを作ってもらえば、どこのメーカーに参入してもらってもいいと考えています。

──先ほどの20社は公表できませんか？

矢　ユーザーの方には申しわけないんですが、それぞれの会社の事情がありますから、今の段階ではできません。いずれソフトの発売が決まりましたら、逐次オープンになっていくと思います。だいたいファミコンのおもなメーカーは、来年度予定の25社のなかに含まれるのではないか、と思います。

──海外のサードパーティーの動向はどうですか？

矢　現在３社が決定しています。

鈴　サードパーティーが参入すると、セガ以外からも毎月ソフトが出ますから、当然セガにも余裕ができ、それがソフトの質の向上につながると思いますよ。ファミコンの歴史をみてもそうですよね。

──パソコンのソフトメーカーの反応はどうですか？

Ｈ・Ｅ事業部ホームビデオ営業部長の鎌田さん。

矢　みなさんが関心をもっている、たとえば、光栄、システムソフト、Ｔ＆Ｅソフトといったメーカーは、一応の興味はもたれているようです。しかし、契約のレベルまでは、まだ時間がかかると思います。

──現在のところサードパーティーのソフトに関しては、ジャンルの偏りがあると思うんですが。

鈴　ジャンルは、いろいろあったほうがユーザーの方もいいかと思うんですが、われわれがとやかくいう問題ではないですからね。それぞれのメーカーの得意なゲームということで、こういう結果になったんです。

矢　それぞれのメーカーには、どうしてもメガドライブのゲームに対するある種のイメージがあるようですね。

たとえば、シューティングや横スクロールとか（笑）。ただ、セガとしても黙っているのではなく、他社のラインナップに関する情報は、極力提供するようにしています。それで、ジャンルの偏りが少なくなれば、と考えています。

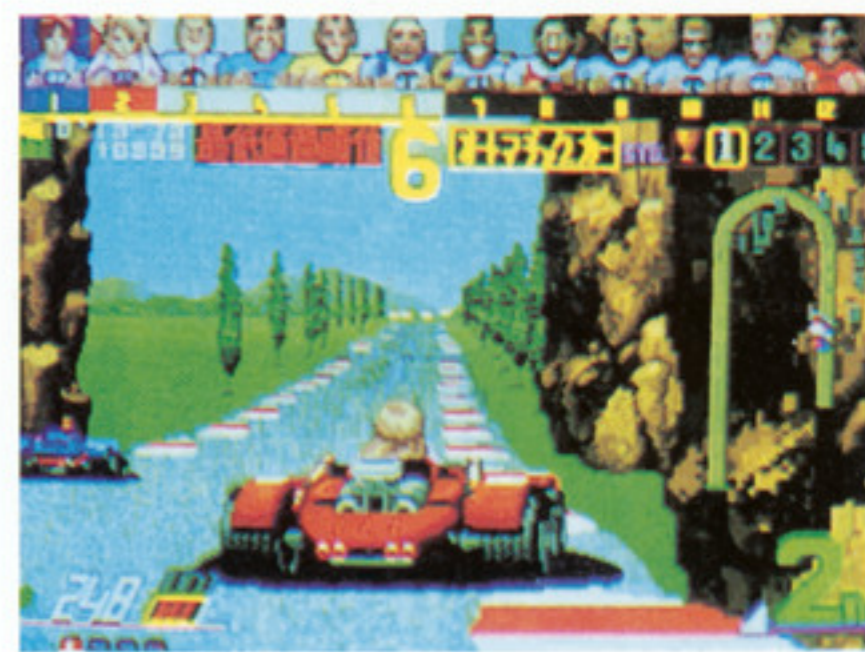
「テトリス」はどうなる

──サードパーティーと並んで読者の関心が高いのが、「テトリス」の発売問題なんです。いったいどうなるんでしょうか？

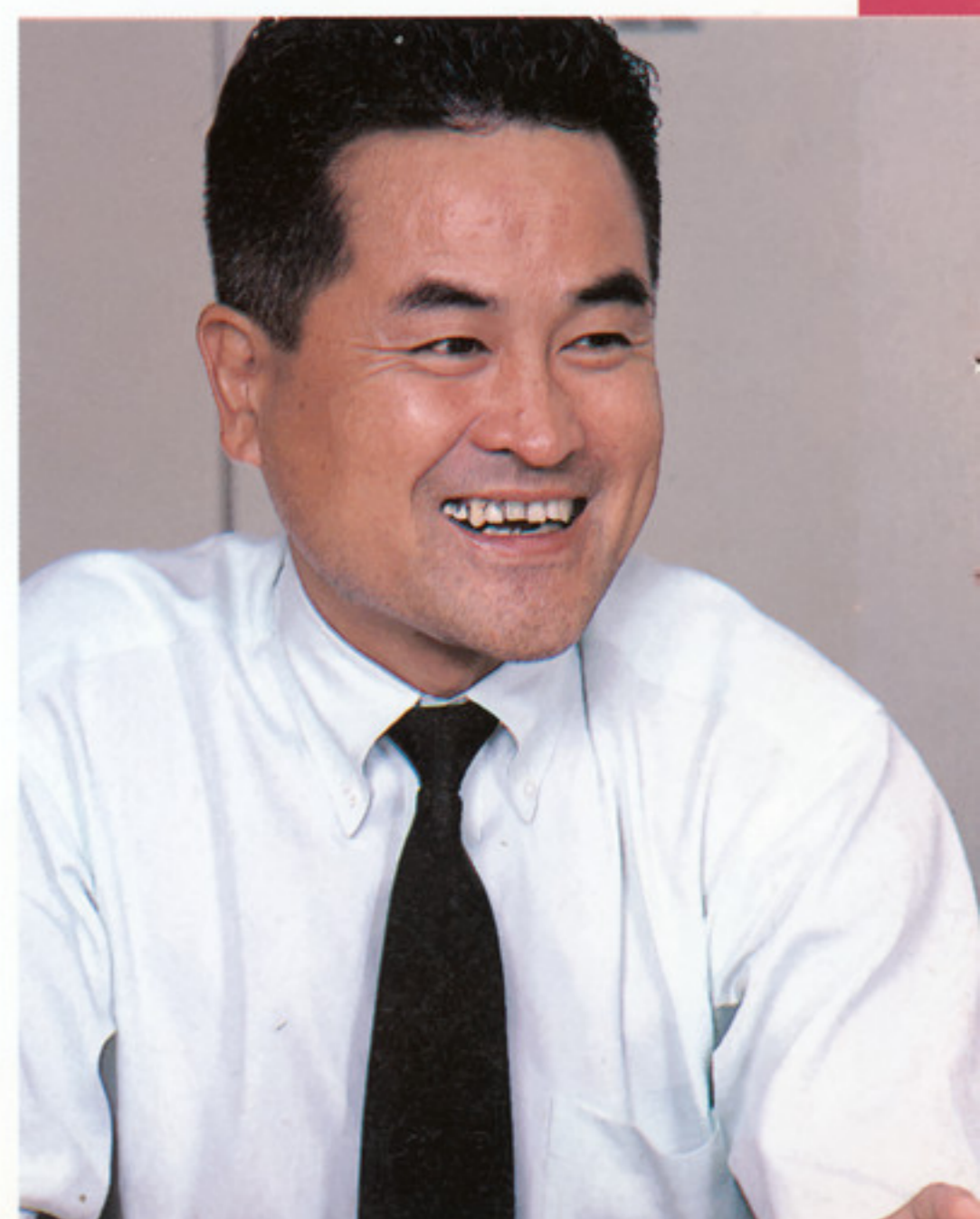
鈴　まだ何とも言えない状況ですね。セガとしては発売したいんですが、法的な問題がからんでいますので。しかし、できに関しては、セガの「テトリス」が一番いいという自負はあります。

矢　ご存じのように、セガはアタリから許諾をとって「テトリス」を作っています。現在アメリカで、アタリと任天堂が「テトリス」をめぐって裁判で争っている最中ですので、本判決を待っているというのが現状です。

鎌　ユーザーのみなさんにご迷惑をかけて、申し訳ないと思っています。

──許諾の問題といえば、セガのゲームがメガドライブより先に、次々に他機種のマシンに移植されてますね。たとえば、ＰＣエンジンで「パワードリフト」が発売されるとか。

期待大の「パワードリフト」。これはビデオゲーム版。

矢　まあ、言い訳をさせてもらえば、セガの開発スタッフが欲張りなんですね。自社のアーケードものも移植したいし、他社のものも移植してみたい。また、オリジナルにもチャレンジしてみたい。好奇心が強いんですね。ですから、制作スケジュールが自社のものの移植中心というわけにはいかないんで。

おっしゃられるように、確かに「パワードリフト」のように、メガドライブより先に他機種のマシンで出るものもありますが、それはたまたまというふうに理解してもらいたいと思います。決して黙って手をこまねいている、というわけではありません。たまたまセガの出すタイミングが遅れた、というふうに解釈してください。

研究開発本部企画統括部企画渉外課長の矢野さん。

――結果的に先に発売されたら、あとで発売するほうが当然期待されますよね。

鈴　そうですね。自社のゲームに関しては、当然社内にビデオゲームを作った本人がいますから、メガドライブのゲームとしてよりよく移植しなくては、と思いますからね。「スーパーハングオン」も移植され、もうじき発売されますけど、「パワードリフト」はもっとむずかしいんです。

佐　あれをメガドライブに移植するのは、本当にむずかしい（笑）。

鈴　それを知ってますからね、なかなかタッチしたがらないんですよ（笑）。でも、それだけに、よりよいものにしなければと考えますからね、きっとできのいい「パワードリフト」になると思います。

矢　乞ご期待、といったところですね。

新たなゲームの時代に向かって

鈴　この前テレビを見ていたら、スピルバーグがいいことを言ってましたね。800人ぐらいの映画館に観客が3人ぐらいしかいないような映画は作りたくない。映画館が満員になるようなものを作りたいんだ。ゲームソフト作りもそうだと思うんですよね。一部のゲームマニアだけ喜ぶようなものを作るんじゃなくて、みんながアッというものを作らなくてはいけない時代なんですよ。

より多くのユーザーのために作るのでなければ、成功するゲームとはいえませんよ。作り手だって、自分だけが喜んだり、一部のマニアだけに受けるようなゲームではなく、もっと多くの人が喜ぶようなゲームが作りたいんですよ。

――実際マーケットも変わっていますか？

鈴　たとえば大ヒットした「テトリス」などは、女性でもゲームセンターで遊んでいますよね。ああいったゲームこそ、アミューズメントの原点だと思うんです。

サラリーマンでも子供でも、そして女性でも楽しめるようなゲームを、これから先、提供していかなくてはアミューズメント産業自体がだめになっていくと思うんです。

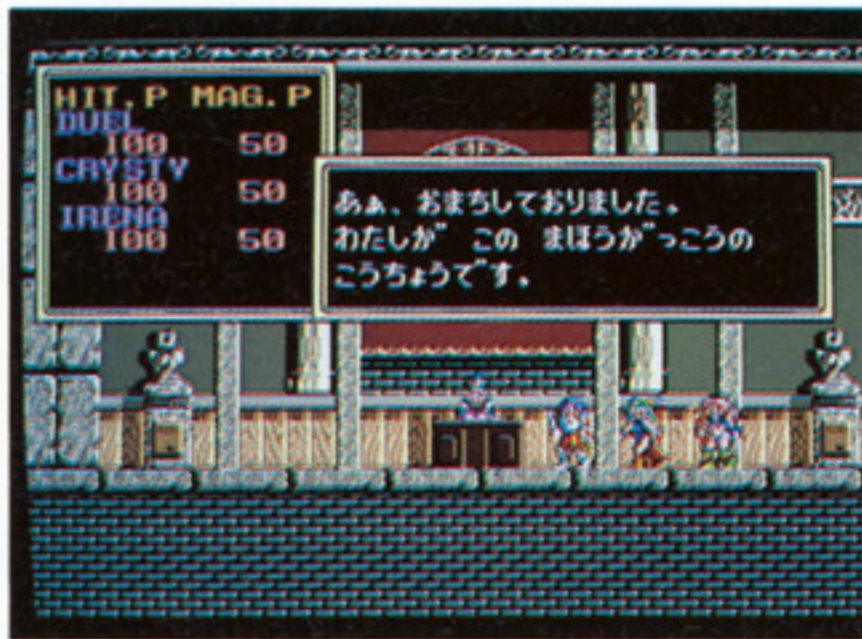
――セガでも何か新機軸を考えているんですか？

鈴　今おもしろいゲームができつつあるんですよ。体感ゲームのチームが、メガドライブのソフトを作ってみたい、ということでやらせてみたんですよ。

プログラマーとかデザイナーが、企画もなしに全員でいきなり作っては直しという作業を繰り返しましてね（笑）、通常のゲームの作り方じゃないんですよ。なにしろちゃんとした企画がないんです。これまでとは違っている。何か新しいものができるんじゃないか、と思ってましたらね、結構できがいいんですよ。

鎌　仮称「バーミリオン」というアクションＲＰＧなんです。期待していてください。

――発売予定は？

鈴　12月ですね。その時期には「ソーサリアン」もありますからね。どちらかの発売をずらすことも考えてますね。年末に10タイトルほどのソフトを予定していますから。

今から話題の「ソーサリアン」。Ⓒ日本ファルコム

ＦＤＤ、ＣＤ－ＲＯＭその後

――ＦＤＤは本誌の読者でも、かなり関心をもっているようです。

佐　以前もお話したように、ハードはもうできているわけです。ですが、現在のままでは価格が、高くなりそうなんですよ。それから、単にゲームができるだけでは、ユーザーが満足しないだろうと思うんです。新しい遊び方を、こちらから提案しなくてはいけないと思うんです。

ＣＤ－ＲＯＭもまた同様ですね。ただ容量の大きなＲＰＧができる、電子図鑑的な使い方ができる、というだけではね。あまり魅力がないですからね。

鈴　ＦＤＤに対する期待は大きいんですよ。それだけに、ハードだけ先に発売してろくなソフトがない、といったことはやりたくないんです。

佐　ＲＰＧだけではなく、もう２つぐらい具体的なプランがなくては、販売に踏み切れませんね。

――ワープロとしての利用も、当然その中に入ってますよね。

佐　ワープロは、簡単に実現できますからね。でもそれだけじゃね。もっと先の長い利用方法を考えなくては、と考えています。

鈴　来年には、具体的に発表できると思います。

周辺グッズの発売予定

――ＲＧＢケーブルの発売予定はありますか？

鎌　実際問い合わせはあるんですが、なにしろ数量的にあまり見込めそうにないので、発売予定はありません。

佐　ぜひともというユーザーの方には、回路図をお送りしているんです。一部のマニアの人から、ときどき問い合わせがあるんですよ。

鎌　でも、商業的な採算ベースでは、ちょっと発売はむずかしいですね。

――ジョイスティックの発売予定は？

佐　それは、アメリカとリンクする形で現在進行しています。コントロールスティックと呼んでますけど。メガドライブと同じような色調なんですよ。発売時期は、来年になるでしょう。

――今日はどうもありがとうございました。

（1989・8・8）

今回の質問は、静岡県掛川市・橋本祐之君／広島県廿日市市・中田要君／福岡県福岡市・藤野勝之君／秋田県大館市・相澤正人君／静岡県駿東郡・増田昭雄君／東京都多摩市・高橋尚孝君／茨城県牛久市・山根淳一君他多くのみなさんの投書をもとに構成したものです。

特集1 熱血メガドライブ宣言

テクノソフト

メガドライブの参入メーカーとして、1番手に名乗りを挙げたテクノソフト。メガドライブの可能性を広げる。

テクノソフト社史

1980	佐世保マイクロコンピュータセンターとして創業
1982	株式会社組織にし、社名をテクノソフトに変更
1988	X68000パソコン用「サンダーフォースII」を発売 シューティング大賞など受賞し、絶賛を得る またその年の12月にメガドライブに参入を決定し、セガと契約
1989	メガドライブ用の「サンダーフォースIIMD」を発売

代表取締役社長
大園さん

――メガドライブの参入メーカーでは、一番早くソフトを発売しましたが、参入しようとしたのはいつごろでしたか？

大園(以下、大と略) 去年の12月にパソコン協会のゲーム委員会での発表を聞いてからでした。それ以前にも家庭用ゲームマシンに参入してみようと思っていましたから、X68000のCPUを積んでいるメガドライブにはとくに興味をもっていました。

――参入することによってテクノソフトに利益はありましたか？

大 パソコンのソフトに比べれば、販売数が比較にならないほど大きいということです。たしかに単価は低いですが、それを凌駕するものがありました。

――第1弾として登場した「サンダーフォースIIMD」(6月15日発売) のユーザーからの反響はいかがでしたか？

大 かなりいい手応えがありました。グラフィック、音ともに、今までのメガドライブのゲームよりよかった、という意見が多かったです。とくに音楽のほうは、もう少し聞いてみたいのでCDを買ってみた、という人もいました。

――X68000版の「サンダーフォースII」をメガドライブに移植する際に気をつけたところは何ですか？

大 X68000版のほうはかなり難易度の高いゲームだったので、それを少しやさしくし、なおかつゲームバランスの整ったものにすることとを目指しました。もちろんグラフィックも、メガドライブのもっている性能をフルに活かしきったものにしました。ただX68000版からの移植なので、容量を圧縮するのにかなり苦労しましたね。

――「サンダーフォースIIMD」はシューティングゲームですが、これからもとくにシューティングを中心にゲームを作っていく、ということなんでしょうか？

大 セガさんのほうからは、第2弾に、「サンダーフォースIIMD」の続編を出してもらいたい、という話もあったのです。でも「サンダー」ばっかり続けて出すと、テクノソフトはシューティングしか作れないんじゃないか、という偏見ができてしまうのがイヤなので、第2弾のソフトとして考えているのは、リアルタイムのシミュレーションゲームなんです。

テクノソフトとしては、ゲーム性を重視した、リアルタイムのゲーム作りを第一に考えています。

――タイトルはもう決まりましたか？

大 「ヘルツォーク・ツヴァイ」というオリジナルのゲームで、年末の発売を考えています。

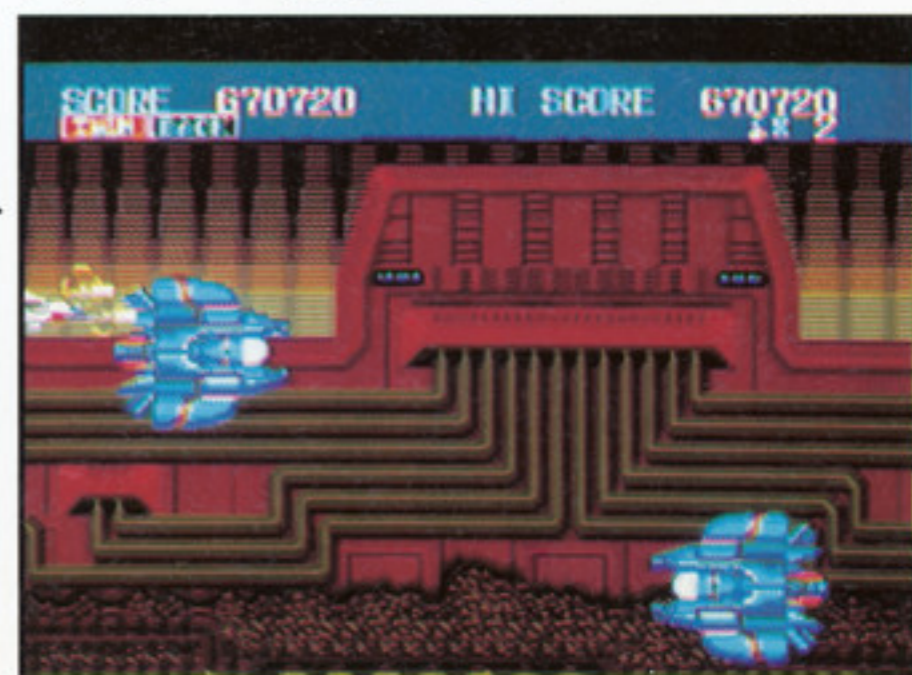
――モデムやCD－ROMといった周辺機器に対応するゲームは考えていますか？

大 モデムをこの「ヘルツォーク・ツヴァイ」に対応したら、とセガさんからは言われているんですが、かなりのデータをリアルタイムに処理しないといけないので、今回は見送りにしました。

――スーパーファミコンについてはどう考えていますか？

大 興味はありますね。現状のテレビゲーム機のなかでは、メガドライブが最高のスペックをもっていて、68000CPUを搭載していたので迷わず参入しましたが……。スーパーファミコンは、まだ先の話ですが、真剣に考えたいですね。

――最後にメガドライブのユーザーに一言お願いします。

大 テクノソフトとしては、メガドライブのもっている機能を十分に活かしきったゲームを考えています。ゲーム性からグラフィック、音楽と、すべての面についての最高傑作を目指していきたいです。少なくとも「サンダーフォースIIMD」の完成ラインは維持したいですね。ただテクノソフトは、まだ知名度が低いので、もし「サンダーフォースIIMD」を持っていなかったら、ぜひ友だちのでも一度見せてもらってください。

サンダーフォースIIMD

アスミック社史

1985 ㈱アスク、住友商事㈱、㈱講談社の3社共同出資により創立。ビデオソフト、LDソフトなどの企画制作販売開始
1986 ㈱シネマテン（映画館 六本木）に出資
1988 ㈱アンサーズ（ビデオ編集スタジオ）に出資
コンピュータソフトウェアにも進出、ファミコン用ソフト「ぎゅわんぶらあ自己中心派」
1989 PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイに参入

特集1 熱血メガドライブ宣言

アスミック

もともとはビデオの制作販売から映画館経営まで手がける、ニューメディアの申し子なのだ。

第二事業部
金子さん

——メガドライブ参入の理由は？
金子（以下金と略） セガさんとのつきあいは、当社がゲームを始める前から多少あったんです。で、ゲームソフトを始めるときに、セガさんのゲームをファミコンとかPCエンジンとかに移植するという話がありまして、当社が何作か権利を買ったわけです。それがゲームでセガさんとつき合う始まりだったんです。

その後、セガさんがメガドライブを出すということで、そのサードパーティーとして参入しないかという依頼（いらい）がありまして。それならばと、早くできるもの、時間的に間に合うものということで提案したのが「スーパーハイドライド」だったんです。

——どんなジャンルがメガドライブにあうと思われますか？
金 メガドライブの機能を考えれば、つまり絵がきれい、音がいい、処理速度が速いということで業務用が移植しやすいですよね。そうすると業務用の傾向と同じようなジャンルのシューティングや、アクションゲームが適しているとは思います。「スパハイ」のようなRPGはメガドライブの機能を十分発揮できるとはいいがたいですが、現在のラインナップの中には、そういったRPGやSLG（シミュレーション）はほとんどありませんので、選択の幅を広げるうえでよいと思ってます。

——その次の作品は決まっているんでしょうか？
金 「エア・ダイバー」というものですが、今50パーセントぐらいできあがっています。発売は12月ごろになると思います。

これは今年初めからの企画で、「スーパーハイドライド」とほぼ同時期に手がけたものなんです。それで9月末発売と12月発売という差が出てくるわけです。やはりオリジナルものは時間がかかるというわけですね。

——各ゲームマシン間の差別化をどうやってはかるのでしょうか？
金 とくにゲームマシン間の差別化は強く意識しませんが、ソフトの企画を始めるときにはゲームマシンユーザーの嗜好（しこう）を十分考慮（こうりょ）します。たとえば、ファミコンならストーリーを楽しむRPGやアイデアを活かしたパズルゲームが好まれ、PCやメガドラでは高画質のSHT（シューティング）やACT（アクション）が絶大なる支持を受けていますよね。御存知（ごぞんじ）のようにハードごとの得手、不得手がありますし、スーパーファミコン、ゲームボーイのような強烈な個性をもつものも現れました。ユーザーの好みとハードごとの特徴をすりあわせながら企画を進めていくと、結果として差別化が生じてくるということはいえるかもしれません。

——ディスクとかCD-ROMとかが出てきた場合はどうですか？
金 そういうものは、製造期間が短くコストが低いなどのメリットは多いんです。ただ当社ではすでにファミコン、メガドライブ、PCエンジン、ゲームボーイのソフトをいくつも着手しているので、ハードが出たらすぐに対応するというのは難しいでしょう。

スーパーハイドライド

しかし容量、コスト、納期の点で非常に魅力的だと思います。

高機能なハードのソフトほど時間をかけて作りますから、それだけにメガドライブのソフトは売れてほしいですね。

——では最後に一言。
金 「スーパーハイドライド」はもともと奥が深くてグラフィックがきれいなゲームでしたから、8ビットの機械では表現しきれなかったところがあります。スクロールが遅いだとかキャラクターが見えづらいとか、それをクリアするにはメガドライブしかないと思います。パソコン版やファミコン版とはダンジョンのマップ、アイテムの隠し場所、宝箱の位置などが変わってます。伝説に出会うため、十分楽しんでください。

特集1　熱血メガドライブ宣言

サン電子

ファミコンで「ファンタジーゾーン」や「アフターバーナー」を移植するなど、もともとセガとのつきあいは長い。

サン電子社史

1971　繊維から業種転換して創業
1974　パチンコ店向けコンピュータ「SUNTAC」を開発製造
1978　業務用ビデオゲームを開発販売
1983　米国に業務用ビデオゲームを輸出
1985　ファミコン用ソフトを開発発売開始
モデム「MYLOOPER」シリーズを開発、発売開始
1988　米国向けにファミコン用ソフトを輸出開始

ソフトウェア事業部
江口さん

――まず最初に、メガドライブ参入の理由をお聞かせください

江口（以下江と略）　当社はファミコン、PC、メガドライブと参入しているのですが、各ハードに合ったそれぞれのソフトを供給してきました。ですから今回もゲームメーカーに徹して、商売になるようなハードは全部やっていこうということでの参入です。そういった意味で、子供たちを喜ばすためにも、これからも各ハードでいいソフトを出していきたいと思っています。

――スーパーファミコンのほうにも参入されるようですが、各ゲームマシン間はどう差別化をはかっていくのでしょうか

江　それぞれのハードの性能にあったものを出していくというのが基本でしょう。今回メガドラでTEL・TELシリーズを出すのは、私どもがこれからの方向性が通信になってくるんじゃないかと思って、いち早くモデムのほうを手がけ、その対応ソフトも出していくということです。しかしTEL・TELシリーズはモデムがなくてはできないというものではありませんからね。モデム用にももっといろんなゲームが出てきて、「モデムってのはこういうことができるのか」とわかってくれれば、おもしろくなってくると思います。

――やはり通信で一番ネックになるのは電話料金ですか

江　ええ、やはり一試合対戦すると40分近くかかりますから。近くならばさほど問題はないと思いますが、40分間電話機を占領してしまうという感覚がどうかなと。

――メガドラの周辺機器として、最初にモデムが発売されるのは意外ですね

江　ちょっとモデムを出すのは早すぎたかなとも思いましたが、自社でもとからモデムの開発をしているものですから、かなり低価格で供給できるようになったということで発売することにしたんです。従来のモデムのなかではかなり切り詰めた値段といえるんですが、高いという声も多いですね。このモデムはマイクとスピーカーがついていて、モデムをとおして話せるようになってますので、受話器を1つ買うという感覚でユーザーの方に理解いただけるとありがたいんですが。

TEL・TELスタジアム

――現在開発陣の状況は？

江　メガドライブはビデオゲーム版からの移植に関して、楽だといわれてますね。当社の場合は、今までずっと8ビットのファミコンやPCの開発をしてきたので最初は戸惑ったのですが、慣れてしまえば16ビットのほうがやりやすいと開発の人間はハリキってますよ。

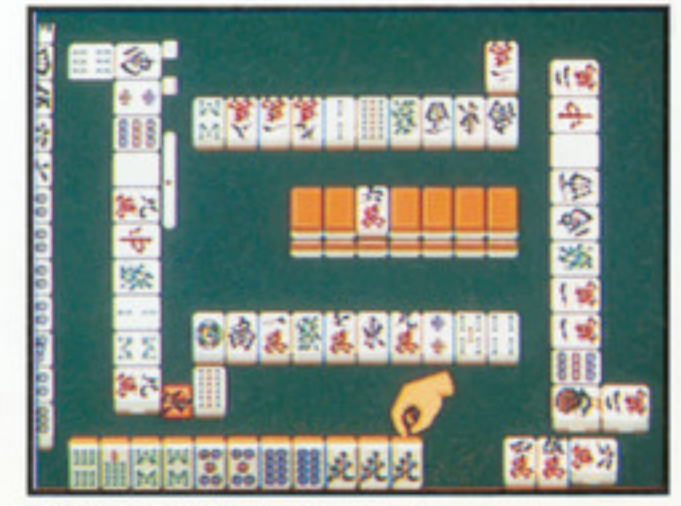
――メガドライブでは今後どんなゲームを作っていきたいと思っていますか

江　TEL・TELシリーズのあとは、「スーパーファンタジーゾーン」というのを出します。これはまったくオリジナルの「ファンタジーゾーン」なんですが、メガドライブの機能にあった「ファンタジーゾーン」を作りたいと思います。アドベンチャーやRPGよりは、シューティングやアクションのほうが、ほかのハードとの差別をつけやすいでしょうし。現在企画段階なので、まだどんなものになるのかは未定ですが、ご期待ください。

――では最後に読者に一言

江　ディスクやCD-ROM²あるいはゲームボーイなど、新しいハードに関しては、どんどん吸収していくというか、やっていきたいなと思っています。ファミコンでは「バットマン」を映画の日本公開と同時に発売する予定ですので、こちらも期待してください。

TEL・TELまあじゃん

社内最強メンバーでメガドライブに臨む メサイヤ(NCS)

特集1 熱血メガドライブ宣言

メサイヤ(NCS)

PCエンジン参入、メサイヤレーベル創立、そしてメガドラ参入と活気づく今年のNCS。メガドラ参入への意気ごみも強力!

メサイヤ(NCS)社史

1980 設立
1986 アクションパズルゲーム「MR.バンプ」発表
1987 ファンタジーSLG「エルスリード」シリーズ発表
1988 PCエンジン参入第1作「ガイアの紋章」発表
1988 「ライトニングバッカス」発表
1989 ゲーム専門ブランド「メサイヤ」レーベル発足
1989 PCエンジンソフト「モトローダー」「シュビビンマン」「がんばれゴルフボーイ」「エナジー」発表

ソフトウェアプロダクト部取締役部長
白倉安昌さん

ソフトウェアプロダクト部広報担当主任
松田明生さん

——メガドライブに参入した動機をお聞かせください

メサイヤ(以下メと略) いいハードには積極的に対応していきたいという姿勢からです。なにせ16ビット機ですし、うちの技術の者も喜んで楽しみながら作ってますから。また、我々が、ゲーム界に参入したときからの基本姿勢として、最もメジャーなマーケットで勝負していきたいということがあるんです。今、ファミコン、PCエンジン、メガドライブといったハードがあり、確かに現時点では、メガドラのマーケットが一番小さいわけですが、サードパーティーの参入で活気も出てきたし、スーパーファミコン発売もかなり伸びたようです。メガドライブは今、一番おもしろいハードだと思います。

——今後どんなジャンルのゲームを、お作りになるんですか?

メ 当社のパソコンゲームからもわかりますように、当社はシミュレーションが得意なんです。スタッフにはシミュレーション好きが、多いですからね。その路線は守っていきたいと思います。ですが、テレビゲームに参入した今、こだわりなく、いろいろな分野に手を伸ばしていきたいと思っています。参入第一作は、パズルゲームの名作「倉庫番」ですし、第2作目の「重装機兵レイノス」は、アクションシューティングです。ゆくゆく、すべてのジャンルのゲームを出していきたいですね。

——今後ソフトは、どれくらいのペースで出す予定ですか?

メ 来年の3月まで2～3本は出したいと思っています。その後は、4ヵ月に1本のペースでコンスタントに出していこうと考えてます。

——開発スタッフの状況について教えてください

メ メガドライブの開発メンバーは、現在5人です。この5人は、当社の最強メンバーですよ。メガドライブに、最強のメンバーで挑(いど)みます!!

——オリジナルソフトを中心に開発していかれるんですか?

メ 当社は、基本的にオリジナル路線なんです。ただ、自社のパソコンとPCエンジンからの移植は、考えてます。

——今のところメガドライブのCD-ROMやディスク、モデムなどが発売になる予定がありますが、開発予定は?

メ CD-ROMは、FM TOWNSとPCエンジンでも取り組んでますから、大歓迎(かんげい)です。CD-ROMは、新しいメディアですし、当然、ハードができたらやってみたいと思っています。PCエンジンでは、CD-ROMソフト「ソル・ビアンカ」でアニメーションをふんだんに取り入れた作品を開発し、同時にオリジナルアニメビデオも制作中です。当社としては、ゲーム以外のメディアにも複合的に手を広げていきたいと思っています。その意味でもメガドライブのCD-ROMには興味があります。

——周辺機器では、最初にモデムが出る予定ですが?

メ モデムに対しても積極的に対応していきたいと思います。現在どんなゲームが、モデムに向いているか検討している段階ですね。

——スーパーファミコンについてどう思われますか?

メ ソフトメーカーの一員として、いいハードが出ることは、すばらしいと思います。業界の活性化にもなりますし。ですが、メサイヤとしてどう取り組むかが問題です。できれば、もっともっとパワーを蓄(たくわ)えてから、ぜひ参入したいですね。

——最後にメガドライブユーザーに何か一言

メ セガさんとは、ひと味違った当社独自のカラーを出して幅広いジャンルで楽しんでいただける作品を作っていきたいと思います。よろしくお願いいたします。

重装機兵レイノス

特集1 熱血メガドライブ宣言

メガドライブは燃えているか

いばらの道を脱出したメガドライブ

セガからメガドライブが発売されて1年近くがたとうとしている。これまでをザッと振り返ってみよう。

昨年の秋に、今までのゲームマシンの性能をはるかに越える16ビットゲームマシン〝メガドライブ〟が発売された。しかし、それから半年くらいの間は、半導体不足のためセガ自体から発売されるソフトの本数がなかなか増えず、加えて2月末に待ちに待った参入メーカーが発表されても、足並みが揃わないようなところもあり、当初はかなりの不安材料を抱えていた。

そんな状況のなかで、発売が遅れていた期待の大作「ファンタシースターII」が発売された。このゲームがメガトライブにもたらした効果は大きかった。大ヒットした前作「ファンタシースター」の続編とあって、今までメガドライブを買い控えていた人が、これを機にどっと買いだした。発売が遅れた分、前評判が高くなったのもかえってよかったようだ。そしてテクノソフトから、参入メーカー第1弾の「サンダーフォースIIMD」が6月に発売、このソフトもメガドライブのハードがもつ可能性を大きく広げてくれた。

また今年の秋から年末にかけては、セガをはじめ参入メーカーから話題のソフトがめじろ押しで発売される予定が発表され、一気にメガドライブ攻勢が始まる気配を見せている。

スーパーファミコンの脅威

スーパーファミコン発売の発表会が7月28日、京都・任天堂で行われた。発売は当初の予想よりだいぶ遅れて、来年の夏以降になる予定になった。

メガドライブとのスペックの差について論じることは、次号の「BEメガ」に譲るとするが、メガドライブにとってはかなり強力なライバルになるだろう。しかし、発売がとりあえず延期されたことは、メガドライブにとってはまだ大きく飛躍する可能性が残されている。良質のメガドライブソフトをある程度のペースで出し続けること。周辺機器の発売・スペック等を明確にすること。メガドライブに残された課題は、まだたくさんあるが、ゲームマシンのなかで早く不動のステイタスを築いてほしい。

▶セガ・メガドライブ史◀

1988・5 「BEEP」6月号でセガ・マークVを大胆予想する。

1988・10・29 セガがメガドライブを発売。同時に「スペースハリアーII」、「スーパーサンダーブレード」の2本のメガドライブソフトを発売。

1988・11・27 メガドライブソフト第3弾「獣王記」を発売。

――その後、「おそ松くんはちゃめちゃ劇場」(12月)、「アレクの天空魔城」(翌年2月)を発売。このころより「ファンタシースターII」の情報が入ってくる。

1988・12 セガからメガドライブの参入メーカーに関して発表がある。

マークIII・マスターシステム用ソフトの互換アダプタとしてメガアダプタを発売、定価は4,500円。

「BEEP」連載のRPG小説「ムーンダンサー」がメガドライブのゲームとなることが決まる。

1989・2・28 メガドライブ参入メーカー発表。

1989・3・21 待望の「ファンタシースターII」発売。

――その後「スーパーリーグ」「スーパー大戦略」(4月)を発売。

1989・6・15 参入メーカー第1弾「サンダーフォースIIMD」がテクノソフトから発売される。

――その後「北斗の拳新世紀末救世主伝説」、「ワールドカップサッカー」(7月)を発売。

1989・8・3 セガから他社(カプコン)の移植ゲーム「大魔界村」が発売される。

電波新聞社参入決定!

メガドライブユーザーが最も参入を望んでいたメーカーの一つ、電波新聞社がついに参入に踏み切った。第1弾は「アフターバーナー」(発売日未定)で、それ以降は現在のところ「アフターバーナー」の販売実績をみて、順次決めていきたい、とのことだ。

電波新聞社がメガドライブに参入したのは、同社で定評のあるX68000のゲームの豊富な資料の蓄積が、メガドライブに最も有効に活かせるからだろう。

なお、この参入によって、ユーザーの大きな関心の一つであるX68000版「源平討魔伝」のメガドライブへの移植も、ナムコからの版権を得ることができれば、実現するかもしれない。

とにかくメガドライブユーザーにとっては、電波新聞社の参入は大・吉報だ!

X68000版「源平討魔伝」

カ★リ★フ★ォ★ル★ニ★ア★通★信

by 長谷川 匡

第1回 ロンドン レポート

カリフォルニアから海外情報をお届けするページ。今回はBEメガ初登場にもかかわらず、アメリカ大陸からはもちろん、一気に大西洋を渡って、イギリスはロンドンからもレポートしよう。

FROM AMERICA

アタリが任天堂に宣戦布告！ 携帯用ゲームマシン発売

アメリカの16ビット・ゲームマシン戦争は、セガのジェネシスをもってその火ぶたが切って落とされたわけだけれど、ここにまた新たに名乗りを上げたのがアタリ。

なんと、ハンドヘルド！ その名も〝アタリ・ポータブル・エンターテイメント・システム（略してAPES。とはいえ、なんて長い名前なんだ！）〟。最大16台まで接続可能で、3段階のスピード調節もできる。そのうえ、左利きもハンディなしで遊べるフリップ機能付き。つまり画面の上下が入れ換わるのだ。

そして、なんとなんと！ 3.4インチのカラーディスプレイは、16メガヘルツ、64kRAMのゲームを4096色のフルカラーで写し出す（16色同時発色）。たしかにCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）でデモンストレーションされた「ブルー・ライトニング」は、アフターバーナー・タイプのシューティングゲームで、これぞまさに16ビットの世界！ という印象だった。聞けば、そのカスタム・グラフィックス・チップは、アミーガをデザインしたスタッフによるものとのこと。なぁるほど。

ただ、そのカラーディスプレイのために、単3電池6本でも4時間しかもたないというのが難点。任天堂のゲームボーイが単3電池4本で8時間。それでさえ、「テトリス」なんかを夢中でやるとアッという間なのに、これはかなり短く感じるに違いない。

さて、これがアメリカで8月末に発売されると（7月末現在）、すでに発売中のゲームボーイとのアツ〜い戦いの行方が気になるところ。価格的には、アタリが149,95ドル（約21,000円）とゲームボーイより約50ドル高いわけだけれど、なにしろカラー液晶画面という強みが……。

——と、日本では海の向こうの戦いを静観してばかりもいられない。なぜなら日本上陸は必至で、早ければ年内ともいわれているのだ。メガドライブか、スーパーファミコンかと騒がしいなかで、またまた大騒ぎなヤツの登場なのだ。

This month sees the most significant developments in gameplay tech...ogy since the launch of affordable 16-bit machines. Check out the products in the ACES Guide on pages 26-31 and GASP!

PALM POWER

Atari have launched a portable games machine with full colour graphics, custom chips capable of generating rapid 3D perspective displays, and a host of up-and-coming titles at America's CES Show. See the screenshots, read about the machine, and check out everything else you need to know in the ACES feature, together with news of Nintendo's hand-held competitor, and new 16-bit consoles from Japan.

アタリのハンドヘルド・ゲームマシン。3.4インチのディスプレイはカラーだ。

★★

FROM LONDON

来年1月にもヨーロッパでジェネシス発売

まず紹介したいのが、大英博物館近くのオックスフォード・ストリートにある〝ヴァージン・メガストア〟というショップのこと。

メガストア店内。PCエンジンも並んでいる。

その名のとおり、あのヴァージン・レコード（BEメガ・夏号のP.6『BEメガニュース』参照）直営のお店で、音楽やコンピュータなどのソフトウェアを総合的に取扱っている。店内に入ると、いきなりそこにはセガ・マスターシステムと、そのソフト群が!!

そう。じつは何を隠そう、このヴァージン・レコードこそが、全ヨーロッパに送り出されるマスターシステムの総輸入元なのだ。

ハードは、光線銃付きのものが99ポンド95ペンス（約22,000円）と、アメリカの2倍近い価格で販売されていたが、ソフトは逆。最近では平気で50〜60ドル（約7,000〜8,500円）するアメリカと違って、「アウトラン3D」のような最新ゲームでも24ポンド95ペンス（約5,500円）と、比較的押さえめ。

そして注目のジェネシスシステム（＝メガドライブ）のヨーロッパ方面での発売は、来年の1月とのことだった。

だがっ!! メガストアの店員ポールの話によれば、メガドライブの偽物がすでにロンドンのある店で売られているとのこと。現物を確かめるべく、さっそく住所を教えてもらって出かけてみたものの、残念ながら店は見つからずじまいだった。悪しからず。

ドイツ版マスターシステムのカタログの一部。

イギリスまで来て……!? 日本製中心のビデオゲーム

イギリスには、日本で言うところの〝ゲームセンター〟というものが基本的には、ない。だからロンドンのゲームフリークは、家に閉じこもってアミーガやアタリSTにかじりついている——てなことも、ない。

ロンドンにあるカジノ。遊んでいるのは子供、それとも大人？

ビデオゲームは、町中あちこちにあるカジノへ行けばお目にかかれるというわけだ。

1ゲームは20〜50ペンス（40〜110円）程度で、日本の自動販売機のように数種類のコインが使える。

話は変わるけれど、同じヨーロッパでも西ドイツの場合は、ゲームマシンそれぞれにルーレットがついている。これで緑のランプがつけば1クレジット・エクストラ！ つまり、1ゲーム分タダでできてしまう。これは嬉しい。

さて、肝心のゲームの種類については……。

アタリの「ハード・ドライビング」以外は、まったくといっていいほど日本製のものばかり。なにしろ「イメージファイト」や「ウィロー」はもちろん、「天地を喰らう（英名＝DYNASTY WARS）」まであるんだから、マイッタ。ここまで足を伸ばしたってゆーのに、日本のゲームばかりじゃぁ……。

というよりも、もう、ビデオ（テレビ）ゲーム先進国ニッポンの力をまざまざと見せつけられてしまったというか。話には聞いていたけれど、ここまでとは……。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART2

NEW SOFT COMPLETE MASTER

目指せ!! ナンバーワンゴルファー

♪うちがなんぼ早よ　起きても　お父ちゃんはもう　ゴルフ場にでかけてはる♪　そんなゴルフブームに乗りまくりやがってでてきたのがこれ！　なんてったってゴルフ界のスーパースター尾崎三兄弟の末弟、ジョーこと尾崎直道をフューチャーしちまったてえんだから、こりゃもうお江戸は花盛りさ(意味不明)。

君は世界をめざす、若手トッププロゴルファー。そしてついにワールドプロゴルフツアーの出場権を手に入れた。

ワールドプロゴルフツアー。それは世界のトッププロが全12戦を戦って、その賞金額を競う、苛酷で厳しい試合だ。さあ世界を狙え。

これが、ワールドプロゴルフツアー出場者に与えられる、参加資格証明用の登録カードだ。

トーナメント

全12戦のワールドプロゴルフツアーに参加して、賞金王を目指すモード。

どのコースも、全部で18ホールからなっているので、それをできるだけ少ない打数でラウンドすればいい。数字との戦いなので、強い精神力が必要だ。

マッチプレー

こちらは、2人で対戦するモード。1ホールごとに勝敗を決め、トータルしてより多くのホールを取ったプレーヤーの勝ち。本物の大会でも、実力のある人が勝つとは限らない、エキサイティングなゲームだ。友達とやると盛りあがるぞ。

プラクティス(練習)

栄光の影に努力あり。練習なくして勝利なし。このプラクティスモードは、各ホール、風向き、風力、そして3種類あるクラブ、さらには自分のレベルまで、いろいろな設定ができるぞ。

プラクティスモードのプラクティスで、いろいろな状況を設定できるのだ。ドンドン試してみよう。

意外に重宝するのが、レベルの設定。

自分のレベルに比例してキャディーのレベルも上がるんだ。最初の人は、ピンまでの距離しか教えてくれないが、レベルが上がると攻略方法まで教えてくれる。

賞金王になるには日々の練習が必要不可欠！　しかしこんなに賞金がもらえるなら苦労も吹っとぶぞ。

ナイスショットを生む第一条件 情　報

ゴルフは非常にデリケートなスポーツである。たった1つのミスだけで、スコアがガクッと悪化する。だからこそ、すべての情報を的確に判断しよう。

アドバイスメッセージ

レベルによってキャディの説明はかわってくる。そして最高レベルでは、尾崎直道プロみずからキャディとなり、詳しいアドバイスをしてくれるのだ！

コースマップ

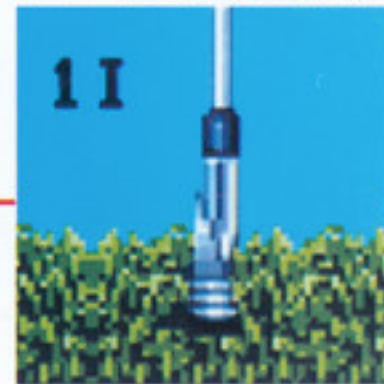
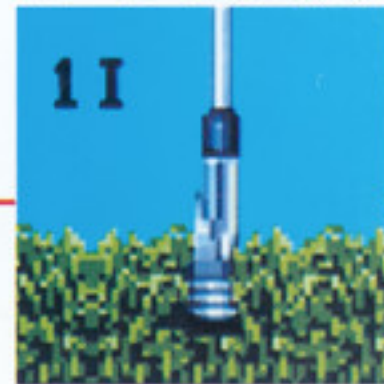
ティーグラウンドから、直接グリーンが見えることは少ない。コースマップをよく見て判断しよう。

風

矢の方向で風向きを、風車の速度で風速を見る。

ライ

ラフの深さ、バンカーの状態によって飛距離が変わる。

クラブ選択

ウッドもアイアンも、若い番号ほど飛距離が出る。

スタンス

風向きや、障害物などがあるときにボールを曲げる。

HOW TO PLAY SUPER MASTERS

ボールコントロール

方　向

ボールを打つ方向は、画面中央の三角のカーソルによって決定する。風や、飛距離を計算してショットをしないと、ＯＢになる危険性もあるぞ。

高　低

風の影響をうけやすい高いボールを打つか、逆に風に左右されない低いボールを打つかは、画面右の、緑のメーターで決定する。メーターの上のほうなら高い球。下なら低い球。

強　弱

ショットの強弱は、画面右の青いメーターだ。コース上では、さほど意識しなかったのだが、グリーン上のパッティングのときには、大切なめやすになる。

「ボールを自分の打ちたいところに打つ」たったそれだけのことをマスターするのが、すべてのゴルファーの夢であるといっても過言（かごん）ではないだろう。このゲームは、超リアルに作られているだけに、本物と同じく、狙ったところにボールを落とすのは難しい。いや不可能といってもいいだろう。だからこそ、「いかに自分の狙ったところから近い地点へボールを落とすか」が問題となる。

それには、あたえられた条件を的確に判断し、上手に活用する。つまり、ボールコントロールを確実に行わなければならない。

下に挙げたのは、その条件の判断方法である。これを十分に活用すれば、勝利は近い。

風を読む…

風がゴルフにあたえる影響はきわめて大きい。アゲインスト（逆風）かフォロー（追い風）かによってクラブの選択は違うし、横風の影響によっては、ショットの方向や、スライス、フックといったスタンスまで考えなければならなくなる。

このゲームの風の表示は風見鶏（かざみどり）で、風向きは、矢の向いている方向へ、風力は、風車のまわる速さによって判断する。

最初は、わかりにくいかもしれないが、慣れればかえってリアルっぽい。

右から左にややフォロー気味に吹いている。少しわかりにくいかな……。

矢印が手前に向いているアゲインストの風。これはわかりやすい。

ライをみる…

ティーショット以外では、ライ（ボールの置かれた状態）も重要な判断材料だ。

ラフ（フェアウェイ以外の草地）では芝の長さの程度が飛距離に影響をあたえる。またバンカーは、砂の上にボールがのっている状態なら、ロングアイアンでもショットできるが、砂にうまった状態では、ＳＷ以外ほぼ脱出不可能だ。

（左）ラフの中にボールが隠れている。飛距離が伸びない。

（上）この状態ではＳＷしか使えない。

（右）これならば、ウッドで打ってもほとんど影響なし。

スタンスを決める

これは、上級者、もしくはある程度このゲームに慣れた人以外には、ちょっと難しいかもしれない。

いわゆるドッグレッグ（ホールの形が犬の足のように曲がっている）のときに１オンを狙ったり、横風に対処（たいしょ）するときに使う、ボールを曲げるテクニックだ。

右足を引くと、左方向へ曲がるフックが、左足を引くと、右方向へのスライスがかかる。

フック

フックは４段階にわけられており、開きが大きいほど曲がり方も大きい。

スライス

スライスも４段階。左からの風には、これで対処しよう。

JPコース

日本をイメージしたこのコースは、深い緑に囲（かこ）まれた、林間コースとなっている。

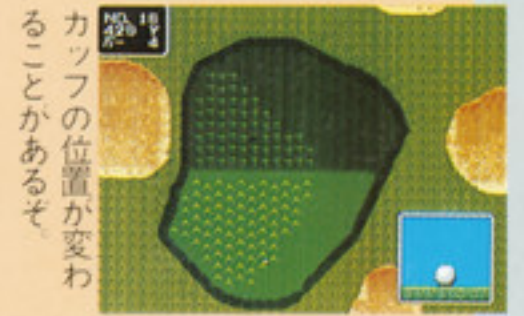
狭いフェアウェイや、いやらしいところにあるバンカーが君を苦しめることだろう。

全体的にホールが短いので、レベルが低くても、好成績が出しやすいといえる。しかし、フェアウェイが狭いので、第一打をミスると、大崩れになる可能性もある。確実なボールコントロールが必要。

18番ホール

ここは、第一打がポイント。ウォーターハザードをオーバードライブすれば、バーディーチャンスになるぞ。

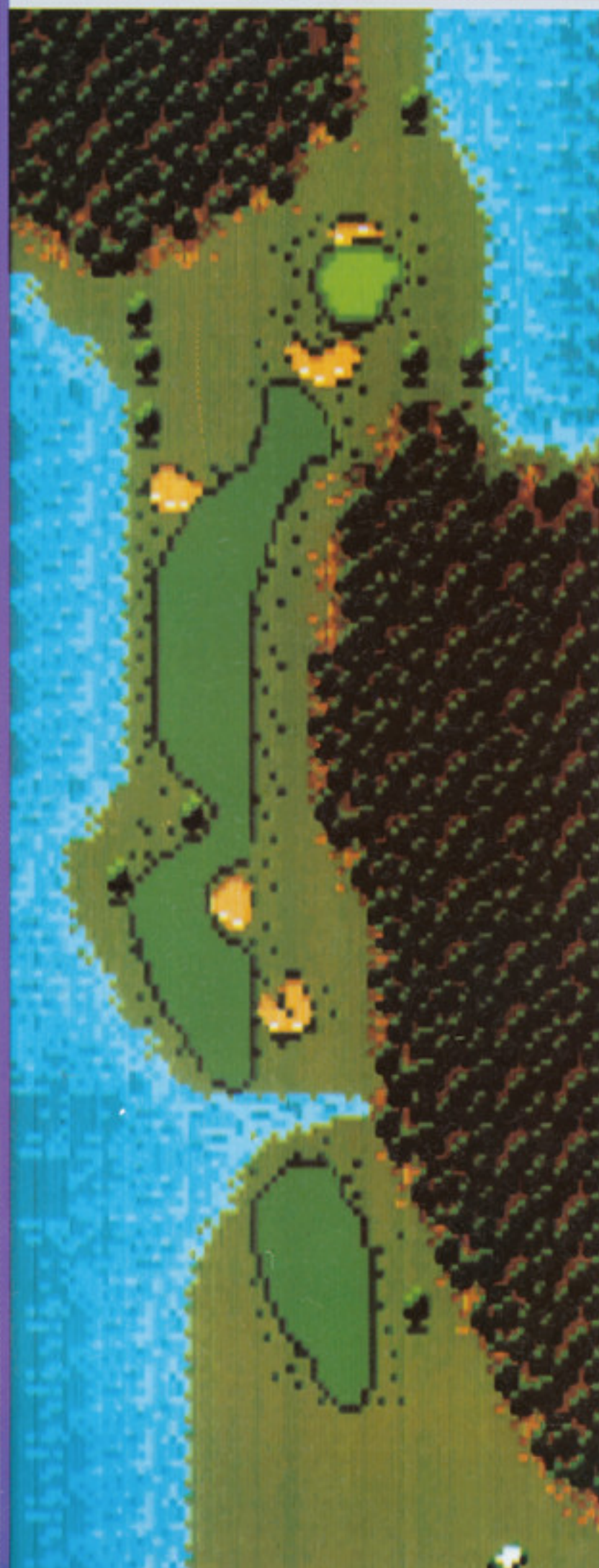
打つ前に必ずグリーンを見ること。ピンを直接狙っても、グリーンの状態によって変化する。

この地点からは、球の状態を見て、ウッドでいくか、アイアンで刻むか考えよう。

カップの位置が変わることがあるぞ。

前方の川が不気味。ドライバーは難しい。

16番ホール

目の前にある深い谷は気にしなくても、ドライバーで楽にオーバードライブできる。問題は、フェアウェイのまん中の2本の木。これを上手にクリアすればOKだ。

7番ホール

切れ込んでいるウォーターハザードが不気味。ここは無理せず刻んで3オンを狙おう。アプローチによっては、充分バーディーを狙えるぞ。2オン狙いはケガのもと。

14番ホール

典型的なドッグレッグ（犬の足）。上級者なら、フックに打っても面白いが、そんなことしなくても2オンは可能だ。林越えのショートカットは無理。

USコース

5大湖付近にあるのだろうか、湖に隣接したUSコースは、飛ばし屋には最適だ。長いホールと広いフェアウェイが、いかにもアメリカ！　てな感じで、思いっきり開放感にひたれるぞ。

こういうコースでは、第一打はもちろんだが、〝よせ〟が重要になってくる。クラブの選択を間違えないようにしないと、スコアーが伸びないぞ。また、あちこちにあるウォーターハザードに注意！

11番ホール

ＵＳコースでは珍しく、テクニカルなホール。１オンすれば、バーディー可能だが、ガードバンカーも多い。

ＳＷで軽く打つか、ハットで勝負にでるか。いずれにせよグリーンの確認を忘れるな。

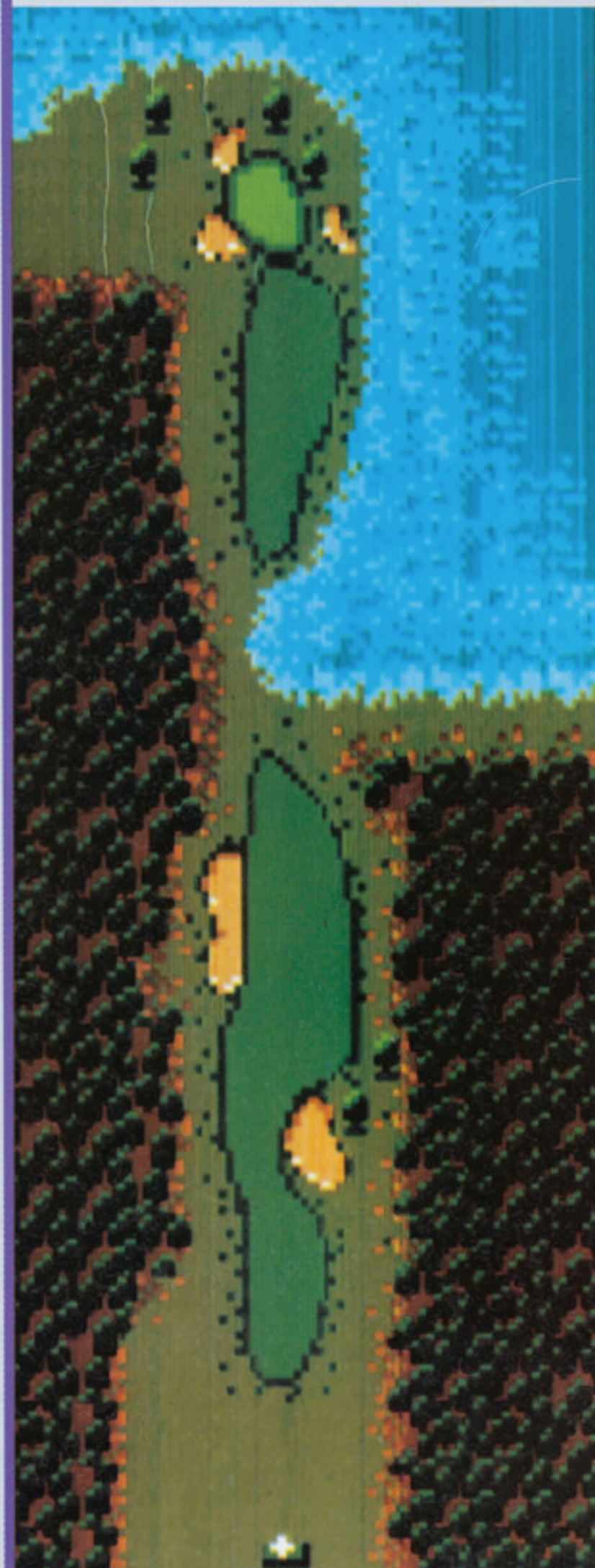
バンカーからのショットは、バックスピンがかからないので、パワーメーターで調整する。

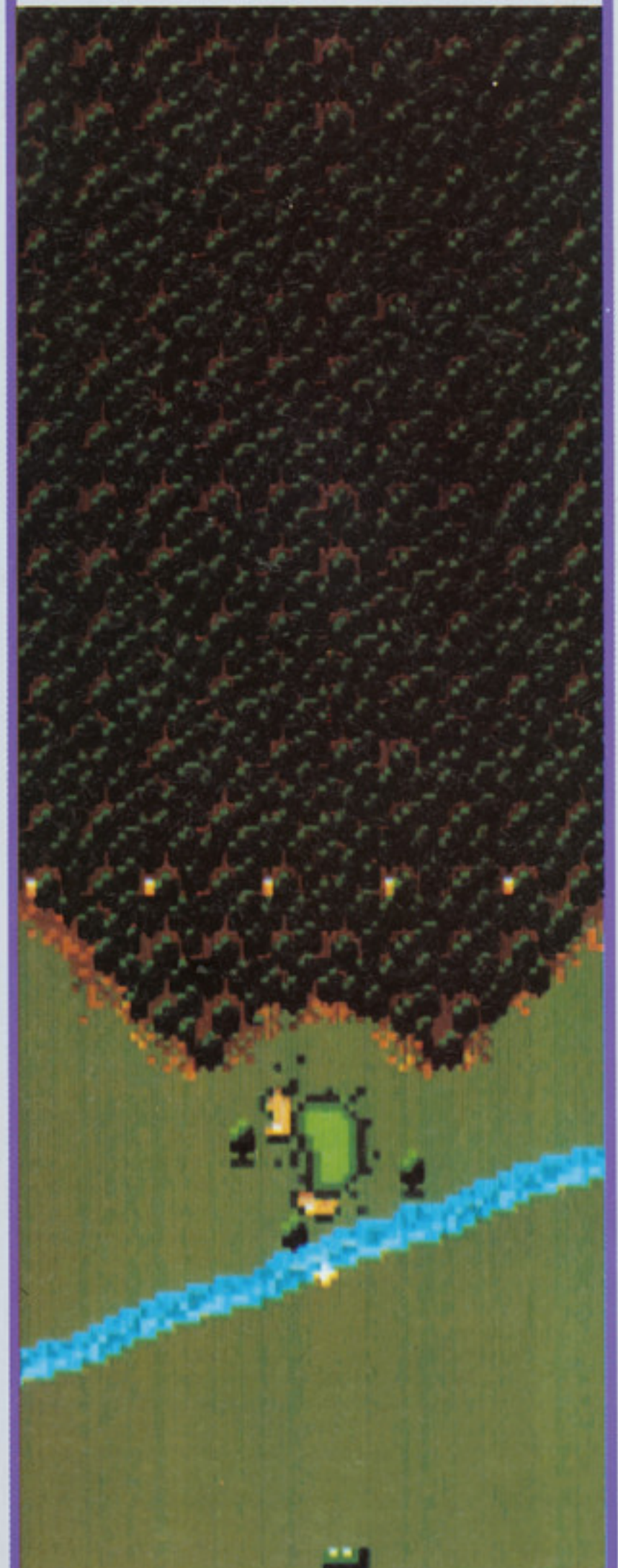
グリーンの明るいほうが高く、暗いほうが低い。

飛距離を間違えると、すぐ〝池ポチャ〟だ。

12番ホール

ここは、ウォーターハザードよりも、フェアウェイ上のバンカーのほうが怖い。下手につかまると３オンになってしまうぞ。それさえなければバーディーがとりやすい。

13番ホール

第一打はドライバー（１Ｗ）で心配なし。注意するべきは第二打。フェアウェイキープできればイーグルも夢じゃない!?　しかしグリーンのすぐ奥は湖が待っている…。

7番ホール

難しいやねぇ、前門のウォーターハザード後門の林。クラブの選択や風の状態をちゃーんと把握しておかないとトラブルショットだ。

GBコース

長い伝統を誇る、ゴルフ発祥の地イギリスのコース。その特徴は、ほとんどのホールにおいしげるブッシュの存在である。これにつかまったら最後、アンプレアブル宣言して一打罰払うしかない。

このコースほど、フェアウェイキープが重視されるコースはない。

徹底したボールコントロールに終始しよう。バーディーを取る攻めのゴルフより、パーをキープする守りのゴルフだ。

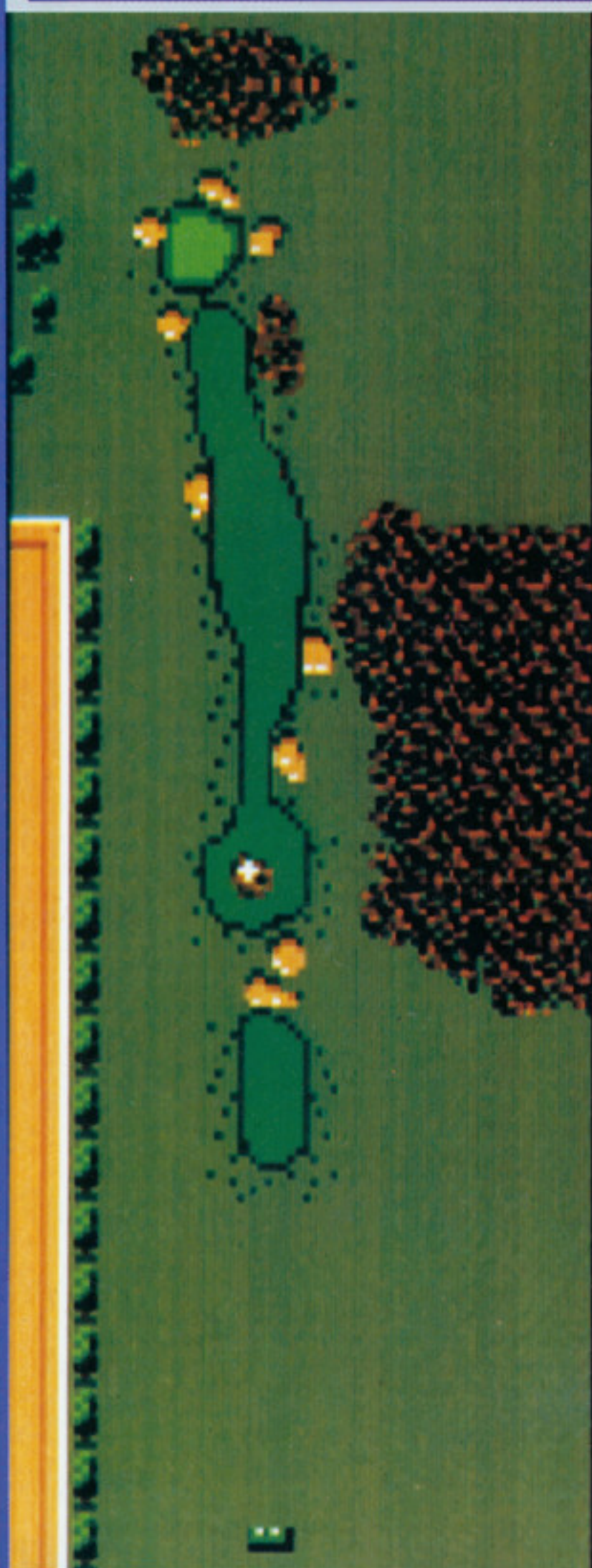
3番ホール

ブッシュに打ち込んで、アンプレアブルをした場合には、ドロップと打ち直しのどちらかを選ぶ。ドロップとは、ボールが打てるところまで出すこと、打ち直しは最初からやり直すこと。

どこの世界にプレイヤーに向かって「これはひどい」なんぞというキャディーがいるんだ！　でも確かにひどいよね…何もいえない自分が悲しい。

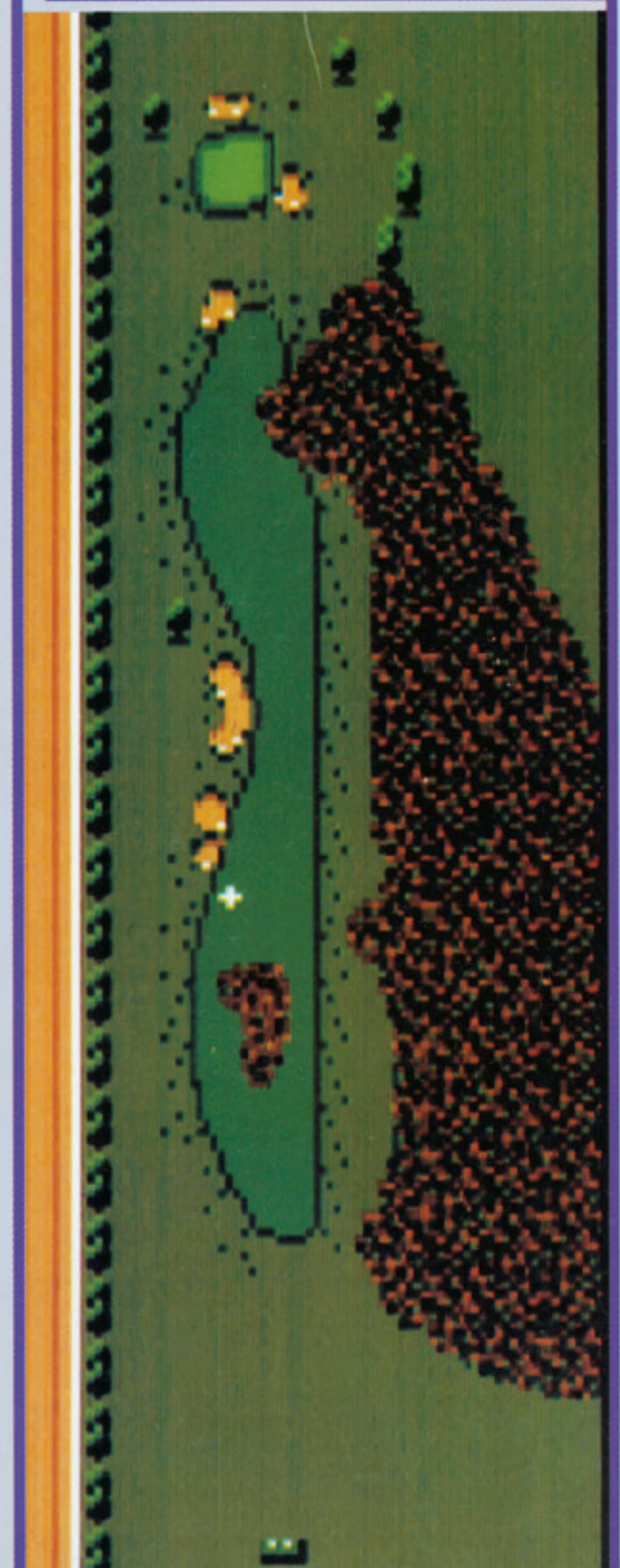
ムキになってそのまま打っても、よほどブッシュの端でない限り、出ることはない。くやしくてもここは、アンプレアブルをしよう。

GBコース名物ブッシュ!!

4番ホール

ティーショットは手前のフェアウェイへ。無理すると恐怖のブッシュだ。3オン1パットのバーディーを狙おう。グリーン右と奥のブッシュにも注意しなきゃダメ！

11番ホール

ティーショットの後、「バンカーに入ってくれ～」と祈りましょう。手前のガードバンカーに入ればパーは楽。1オンならば、何もいうことはない。

18番ホール

フェアウェイ上のブッシュがいやらしい。前か後にボールを置こう。といっても最初はオーバーは難しい。ま、このホールはパーでよしとしなくちゃいけないな、たぶん。

ゴルファーの命!! ゴルフクラブ性能表だ!!

風速	フォロー(追風)9m	0m(無風)
1 W	260y	230y
2 W	250y	220y
3 W	235y	210y
4 W	230y	200y
5 W	225y	185y
1 I	230y	190y
2 I	220y	180y
3 I	215y	175y
4 I	210y	165y
5 I	205y	155y
6 I	200y	145y
7 I	185y	135y
8 I	160y	120y
9 I	150y	105y
P W	120y	90y
S W	110y	80y
P T	測定不可	測定不可

注 データはレベル1、ブラックカーボンクラブで測ったもの。他のクラブは未測定。

上のデータはあくまでも目安です。

フォローのときの測定は、ティーショットからのもの。無風の場合はフェアウェイからのものです。ティーショットの場合はもう少し飛距離が出るはずです。

ゴルフ・一口メモ

かーぜかぜ吹くな…ゴルフと風の関係

風とうまくつきあうこと。これはゴルフの絶対条件である。左の表を見てもらえばわかるように、風速0と9では約30y(ヤード)の誤差が生じることになる。もっとも、9mのほうがティーショットであることを考えて25y程度だと考えてもらっていいだろう。つまり、1mにつき、2～3yの影響が出るのだ。とくに横からの風の場合は飛距離ばかりか、コントロールにも影響してくるのだ。

GBコースで米大統領(ブッシュ)とはこれいかに?

ブッシュに入れてしまったあとで、ドロップと打ち直しを選択するわけだが、どちらも1ペナ(一打罰)なのだから、打ち直しにする人は、まずいないだろう。打ち直しを選んでもマイナスにならない場面は、1オン可能なショートホールぐらいだ。

早朝ゴルフでも「晩かー(バンカー)」というがごとし

バンカーには大きくわけて2種類ある。フェアウェイ上にあるクロスバンカーと、グリーンの周囲にあるガードバンカーがそれだ。クロスバンカーは次のショットの飛距離を落とす役割を、ガードバンカーは、アプローチを困難にする役割をもっている。

ゴルフ面白ルールアレコレ

よく、正月などにやっているチャリティーゴルフなどでの特別ルールをいくつか紹介しよう。普通のゲームにあきたら友達とマッチプレイで遊んでね。まず、もっともポピュラーな英語禁止ルール。これは、バンカーやフェアウェイなどと英語でしゃべるたびに、1打罰払うというもの。お次は1ホールを1本のクラブでラウンドするもの。他にも自分達で、いろいろ作ってみたら?

プラクティスモードを十分活用しよう!!

最初のうちは、どうしても感覚がつかめずに苦労すると思う。風の方向や風速によって、ボールの動きは千差万別だし、自分のレベルによって、飛距離も変わる。ここにあげた表も、それぞれ3回打って、その平均を求めたものだ(フォロー、9mの場合)。結局、さまざまな状況を数多く経験することが、感覚を早くつかむためには一番の薬だ。プラクティスモードをフル活用して、一刻も早く、感覚をつかもう。

さらにプラクティスモードの効能をもう一つ。レベルを高くして、キャディーがくわしく説明したことをおぼえておくんだ。そうすれば、トーナメントでおおいに有利だぞ。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER

こいつぁモデムがよく似合う!?

TEL・TEL スタジアム

サン電子／12月発売予定／4MBB／6,500円

発売が待ちどおしィ～

サン電子からこの秋発売される２本のメガモデム対応ソフト、「TEL・TELまあじゃん」と「TEL・TELスタジアム」。発売は「TEL・TEL まあじゃん」のほうが先ということになったようだが、いずれにしても楽しみ楽しみ。

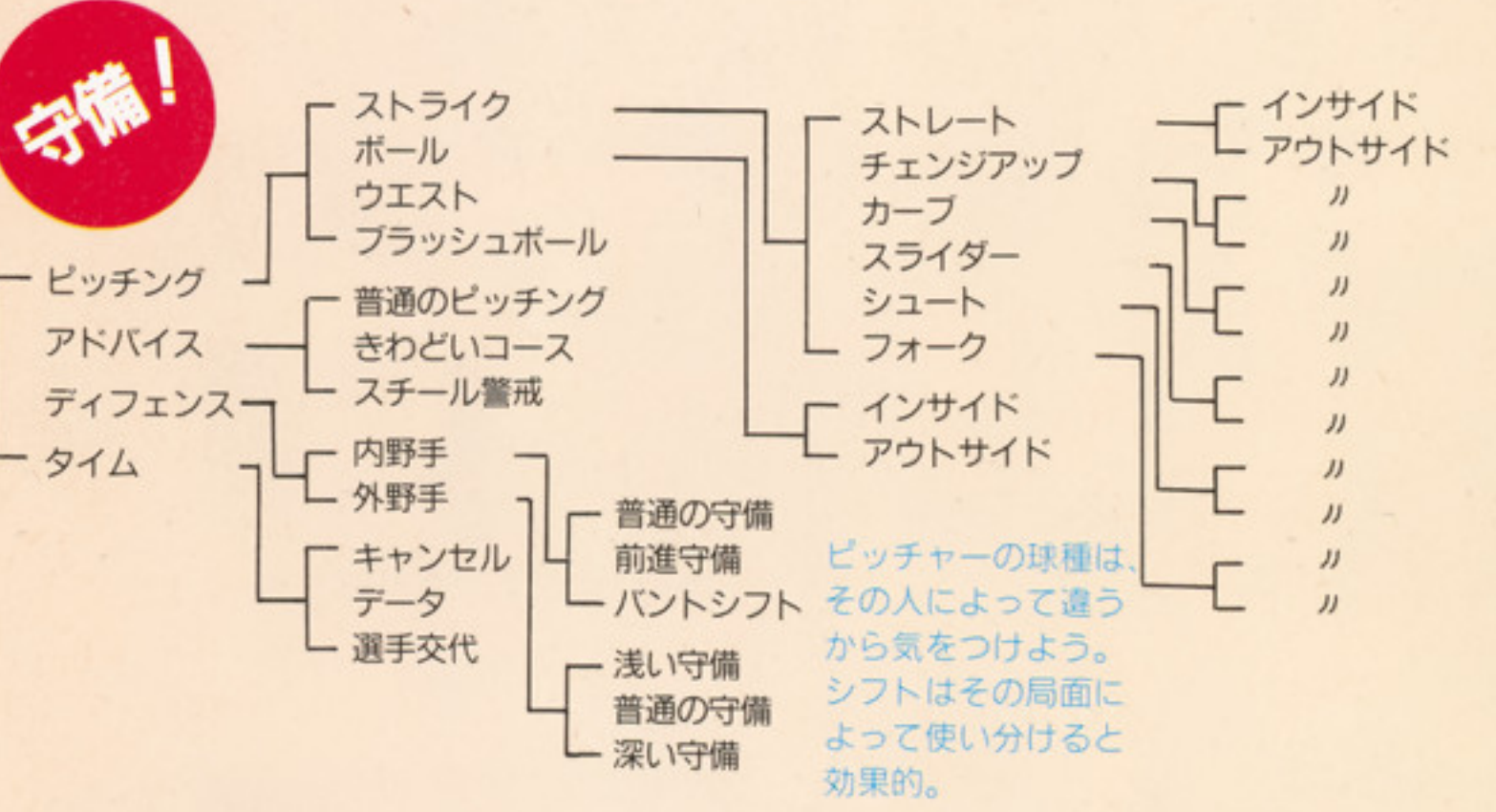
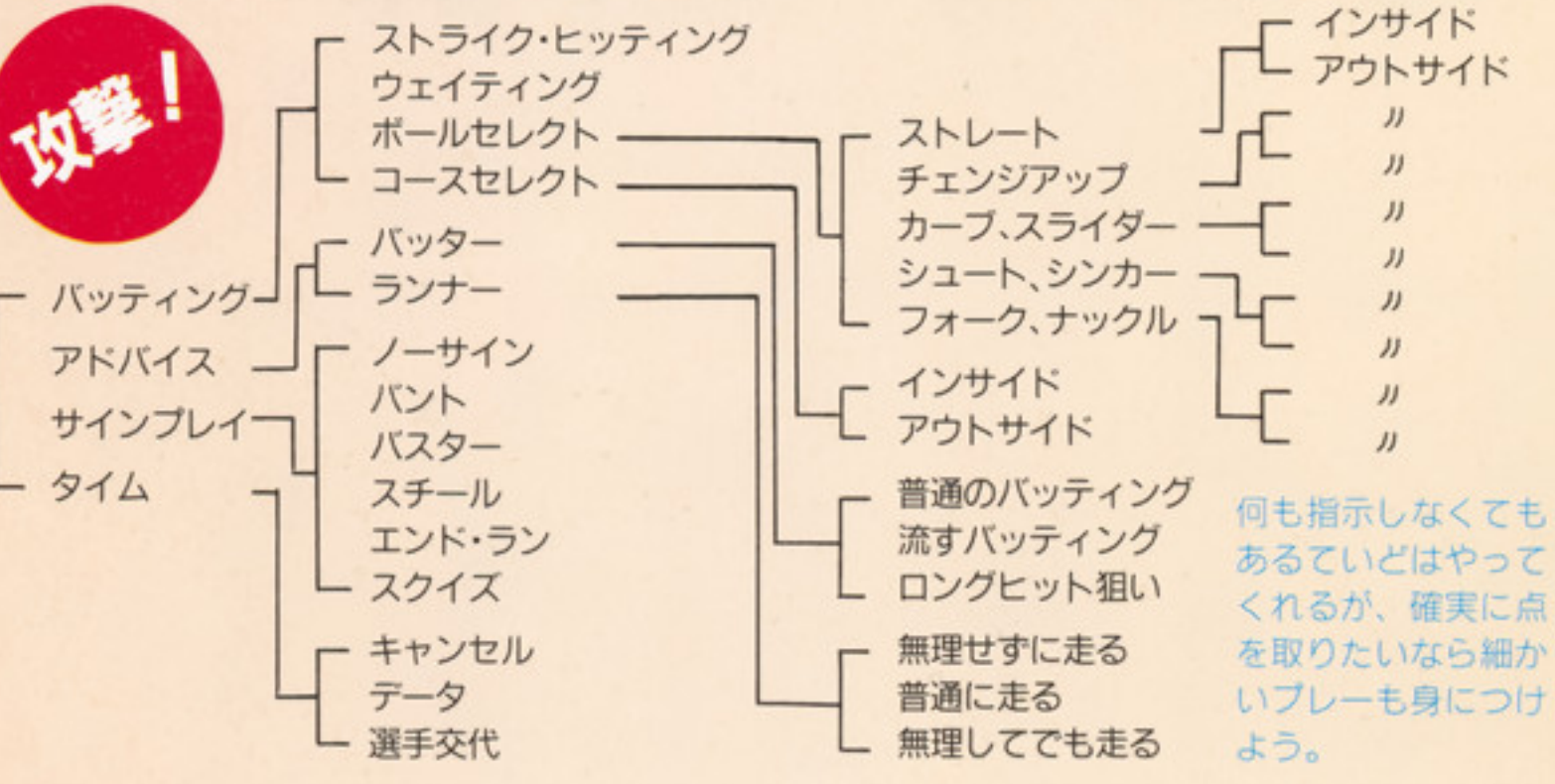
ではまずストーリー紹介から。昔、ある王国に１人の騎士が……。なんてものはありません。秋といえば思い出す、食欲の秋、スポーツの秋！　となれば今月は、発売が後の「TEL スタ」を発売前に徹底マスターしてしまおうということになる。どうだ。

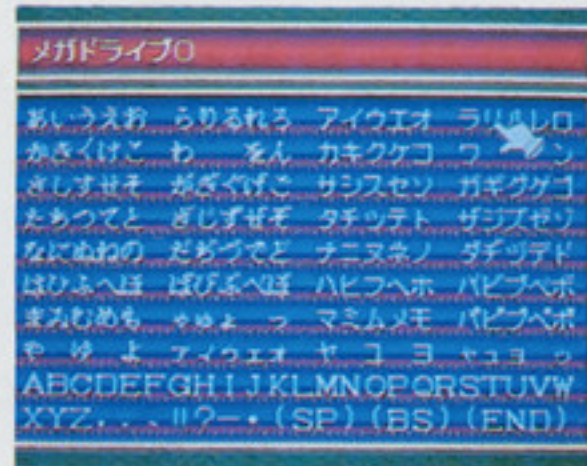
前号のBEメガでもわずか２ページで「TEL スタ」を紹介したが、意外な反響を呼んだ。
「モデムがないと遊べないんですか？」
「自分でチームを作ることはできないんですか？」

というものが大多数。そこであらためてキッチリと説明させてもらう。モデムがなくてもゲームはできるし、自分でチームを作ることもできるぞ。ただし、２Ｐで遊ぶにはモデムを買って通信することが必要だ。自分でチームを作るには、エディットモードで30チームのうちの１チームをつぶし、チームを作成することになる。もちろんバッテリーバックアップだから、セーブも可能。いったんつぶしたチームでももとにもどすことができるぞ。

ちょっとこちらの勘違いで、質問電話で「自分でチームを作ることはできません」などと答えてしまったことがあったが、そのみなさんには深くお詫びします。あらかじめ用意されているチームってのが30チームというのはさっきも書いたが、これらが一癖も二癖もありげで、自分のチームを作るときにつぶしてしまうのはなかなか惜しい！　よくまあここまで個性派チームを作ったものだと感心するよね。ウォッチングで眺めているだけのモードもけっこうおもしろいぞ。

本番のメニュー画面には、"イニシャライズ"は入らないことになっている。

これがTEL・TELコマンドだぜ!!

ドームすみません――故林家三平

エディットでペナントを制覇するのだ!

エディットで名前を変えよう。

エディットは30チームの中の1チームをつぶしてそのデータや名前を変えてオリジナルチームを編成する。このチームでペナント(残りの29チームと対戦)を戦うのだ。試合の結果でどんどん個人のデータや成績が変わっていくぞ。

男なら、モデムもやれ!

画面だけ見るといかにもファミスタ、あるいはハリスタタイプのアクションゲーム(自分で選手を実際に動かすという意味で)だ。ところがじつは、ベストプレータイプのシミュレーションゲーム(監督としてサインを送るような感覚)なのだ。通常、シミュレーションというと思考ルーチンのほうに気がいっちゃって、グラフィックはおろそかに……なんてのが多かったし、その思考ルーチンだって、けっきょくコンピュータ対人間だと、コンピュータの馬鹿さ加減がミエミエだったり、さらに生意気に考えてるふりをしたりでつまらなかったりした。

審判のコールもこっている。三振するとアクションもスゴイぞ。

まあ、最近のPCの「ネクタリス」だとか、FCの「コズミックウォーズ」だとか、もちろんMDの「スーパー大戦略」だって、戦闘シーンとか、グラフィックに気を使っているものが増えてきてはいるが……。

でも、この「TEL スタ」は、モデムを使い、通信対戦を採用することにより、シミュレーション特有のそういった対コンピュータのイライラをなくした。もちろん人間だって考えるけど、人間は考える葦なのである。相手がどんなことを考えて、どんな作戦を使ってくるのか。それに自分はどう対応するのか考える。これはまさに知恵比べ。「TEL スタ」買うならモデムも買え! と無責任に言いたいね。確かにモデムなしでも1Pでプレイできるが、モデムで2Pのほうが絶対おもしろいって! ただしNTTに要注意!

ところで、このメガモデムのモニターを募集している。くわしくは7ページを参照のこと。

今月はキッチリと紹介するといっておきながら、うだうだと好きかってなことを書いてしまった。まだまだ細かい個人データやゲームバランスがとれていないので、対戦しても一方的になりがちなのだが、次号ではもっと改善されているだろう。ではまた次号で会おう。乞う、ご期待! (文/蛍雪次郎)

自分の持ち球をフルに使って、バッターのウラをかけ!

全30チームそろいぶみ

TRIGGERS（トリガーズ）

阪神地方の球団。人気の割に実力が……。新外人ヒールダの打棒に期待。

OPTIONS（オプションズ）

川崎あたりの本拠地は閑古鳥が鳴いている。打線はまあまあだが、投手陣が……？

SPIRALS（スパイラルズ）

ぶんぶん振り回す驚異のクリンナップ。投手陣のふんばりに期待したい。

CALF（カルフ）

市民の球団。投手陣はリーグ1といわれながら、外人はあてにならないし打線は湿りがち。

FUTURES（フューチャーズ）

最多勝投手を2人も擁する投手陣は健在。"さだちゃん"マジックがみたいなものだ。

GALIOTS（ギャリオッツ）

投手陣は柱が充実。驚異の4割打者もいるし、選手層も厚いがここ一番に弱い。

ZUNIORS（ジュニアーズ）

ジュニアーズといっても選手が都道府県名なのはこれいかに。納得できる説明を！

IDOLS（アイドルズ）

どれがだれだか説明するのもおもしろい。ところで"がっちゃん"ってだれ？

VEGETALS（ベジタルズ）

チーム名どおり、野菜の名前のチーム。ときにスイカは野菜なのか果物なのか？

EXCITES（エキサイツ）

なつかしのヒーロー軍団のもよう。勝負強いのかなと思ったが、そうでもない。

YAHOOS（ヤホーズ）

いってみればこわもて軍団。"よねだ""いなお"よりもエナツ、ドバシのほうが怖い。

たけしぐん

さすがに弟子たちのへんな名前が光る。しかし、その実力は……。

ANIMATES（アニメイツ）

アニメ&漫画の登場人物。破天荒な野球を見せてくれるだろうか。

SUMMITS（サミッツ）

各国のVIPたち。これは勉強になるな。誰がどこの国の人か答えよ。

UNIONS（ユニオンズ）

都市対抗の企業チームのよう。"エヌテテ"ってへんだね。監督はなぜか"ミスター"。

でもデータが変わるかもしれない・・・・・・・・

HOPES（ホープス）

投手陣はこつぶながら期待できる。あとは両外人だのみ。

WHILES（ホイールズ）

堅い守備と機動力が魅力。"ごば"は"野球は選手間に浸透したか？

BRINKS（ブリンクス）

"かどやん"が加入したことで強力なブルーサンダー打線が生まれた。すざまじい破壊力。

BUCKLES（バッカルズ）

BUCKLES
130試合 74勝 52敗 4分
打率.248 本塁打154 防御率2.73

たのもしい4番打者とエース。ベテランも健在。終盤のネバリが期待できそう。

DRIVERS（ドライバーズ）

DRIVERS
130試合 79勝 46敗 5分
打率.264 本塁打131 防御率2.11

一度爆発したら打線は怖い。抑えの"かくげん"につなげば勝利はこっちのもの。

LILACS（リラックス）

つぶぞろいの投手陣とそつない打線。日本一にふさわしい。ただしおもしろ味にかける。

すもうべや

すもうべや
132試合 83勝 45敗 4分
打率.262 本塁打183 防御率4.46

さすがにパワーはあるが、小技が効かないのは当たり前。バント成功率はゼロか？

KAMIGATAS（カミガタズ）

KAMIGATAS
114試合 60勝 54敗 0分
打率.256 本塁打102 防御率3.60

上方とは大阪のことだす。やすきよや、アホの坂田がいないのはさみしいかぎりである。

WRESTLERS（レスラーズ）

昔、猪木が野球してるのを見たが下手だった。しかし馬場はうまいのだろう。

こうやれん

"おー"さんこんなところにいたの。選手は少ないが、伝統と実績はある。

NESTORS（ネスターズ）

OBチームとでもいいましょうか。データを見るかぎり、日本最強チーム。

オリンピック

どうせなら日本人だけにしてもらいたかった。"まえはた"とか"おだ"とか……。

RESERVERS（リザーバーズ）

RESERVES
130試合 60勝 66敗 4分
打率.284 本塁打335 防御率5.03

日本を去った助っ人たちでチームを作るとこんな強力なチームに。日本チームは勝てるか。

MAZORS（メジャーズ）

最強のチーム。なんといっても130試合やって負けがないんだから。

QNESTIONS（クエッションズ）

MAJORS
130試合 130勝 0敗 0分
打率.320 本塁打500 防御率2.66

どうやらサン電子チームのようですな。これはもうエディットのえじきになりそうだが。

怒濤の新企画

あっ、そこが知りたい！

今、CD-ROM²が意外な使われ方をしている!?

世間では結婚適齢期の男性があふれているという。そんな御時勢を反映して、結婚情報サービス業が大流行り。その中で、我々と関係の深いゲーム機"ＰＣエンジン"&"ＣＤ-ＲＯＭ²"を使用しているところがあるという。今回そのＭＡＣ21を成瀬太郎さんにレポートしてもらった。

あっという間に適齢期

あっという間に三十路が近くなってしまいました。気がつけばもう28歳です。東京に住んでいると、このくらいの歳ならば結婚してない人も多いのですが、田舎の水準では適齢期もとっくに過ぎていますから、親がうるさくなっています。叔父や叔母がお見合いの話を持ってきたこともありましたが、全部断わってしまいました。なかなか時間がとれないものですから。でもボクって「ねるとん」風にいえば、彼女いない歴28年なんですよね。会社の人に「ねるとん」に出てみればとか言われますが、一生の問題ですから、そんな簡単に決めたくありません。

ボクだって正常な男ですから、女性に興味がないわけではありません。ただ、仕事がとても忙しかったんです。ボクは今プログラマーをしています。普通のメーカーだと４～５人で開発チームを作って製作にあたるんですが、ボクのところは弱小なもので兼任することが多いんです。おまけにとちゅうでトンズラするやつもいたりして、そうなるとほとんどわけわからなくなります。休みなんか月に１日あるかどうかです。なかなかアパートにも帰れません。休みの日は、ほとんど寝ているんじゃないでしょうか。たまにビデオを見たりします。おかげで給料は同年代のサラリーマンの倍くらいもらっているでしょうが、それを使う暇さえないほどです。お金をかけていることといえば、ゲームマシンでしょうか。ファミコン、メガドライブからＰＣ98、ＦＭタウンズ、Ｘ68、マッキントッシュ、アミーガなど充実しています。テーブルきょう体もあります。これは自慢していいかな。でもこれで遊ぶ時間もあまりないんです。

ここ10年くらい海も山も行ってませんし、肌も強くありませんから、太陽は好きではありません。話をするのも得意じゃないですし、なかなか女性ときっかけがつかめませんでした。タバコは吸いますが、お酒は飲めません。もともと飲めなかったんですが、こんな仕事をしているうちに内臓がイカれて、なおさら受けつけないようです。自己分析すると性格は、温厚ですが内弁慶です。ちょっとわがままなところがあるかな？　でもボクみたいなのが怒ったりすると本当はいちばん怖かったりするんですよね。お酒が飲めれば、酔った勢いでナンパとかできるような気もして試したんですが、気持ち悪くなってゲロゲロ吐いてしまいました。

こんなボクが、MCA21に入会しようと思ったのも当然なのではないでしょうか。ＰＣエンジンを使ってCD-ROM²お見合いみたいなことをやっているようですし、まんざら仕事と無関係でもありません。ボクは申し込み用紙に必要事項を記入し、入会の手続きをしました。

ボクの理想のタイプは身長158センチくらいで、痩せているんだけど、つくべき所にはついている。そしてボクのいうことをなんでも聞いてくれるような女性がいいです。意外と亭主関白になるような気がします。

ボクは銀座のマック21を訪ね、三好課長にシステムについていろいろ説明してもらったのです。

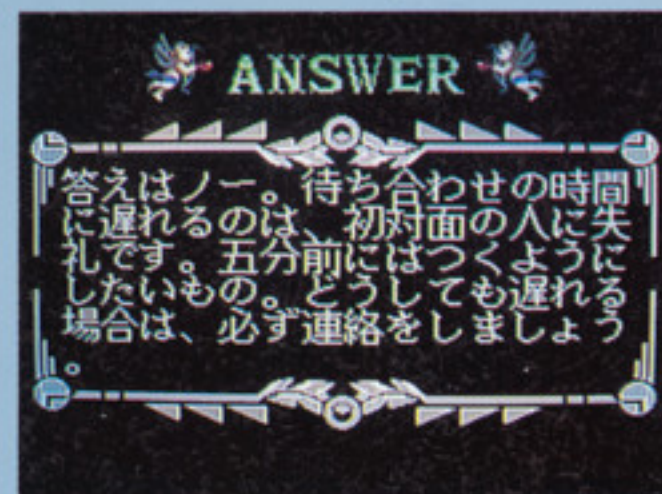
これがマック21 A.L.N(アクティブ ライフ ネットワーク)システムの全貌だ！

A.L.Nシステムの料金は入会金、審査料、システム利用料、年会費(2年間)、ハード料を含んで37万円也!!

2年間に8枚が送られてくるCD。料金は別で1万6,000円。内容は毎号どんどん変わる。

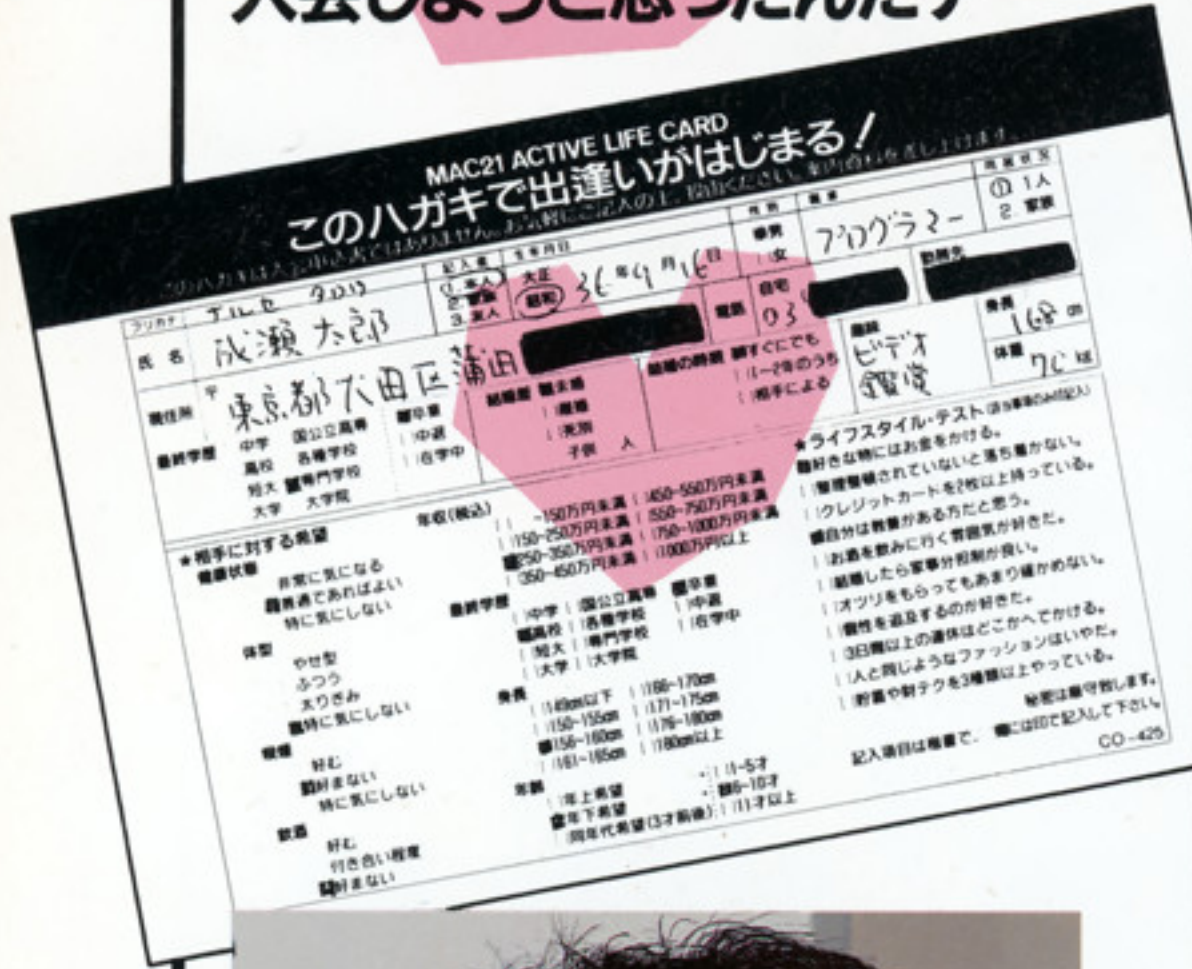
1 BEST MATCHING ベストマッチング
2 SELF MATCHING セルフマッチング
3 ONE POINT LESSON ワンポイントレッスン
4 KOI NO OKITE GAME 恋の掟ゲーム
5 PROFILE REVIEW プロフィールレビュー
6 ENDING 終了
○選択 Ⅰ決定

◀これがA.L.Nのメニュー画面。ベストマッチングは入会時に記入したデータをもとにコンピュータが検索した人を表示。セルフマッチングは経済状態、健康状態、ライフスタイルなどの5つの条件の中から3つをピックアップし、自分で新たに条件を設定して検索する。セルフマッチングとベストマッチングは、顔写真や住所、電話番号の表示はない。

ワンポイントレッスンは、デートや会話などに役立つYes-Noクイズ。くわしい解説がつく。恋のオキテゲームもYes-Noクイズだが、その解答によって恋の成就率を表示してくれる。プロフィールは、登録されている自分のデータを確認したり、具体的に会うとなった場合、顔写真が見れるようになっている。

▲ワンポイントレッスンの1コマ。声入りで、くわしくいろんな情報を教えてくれる。

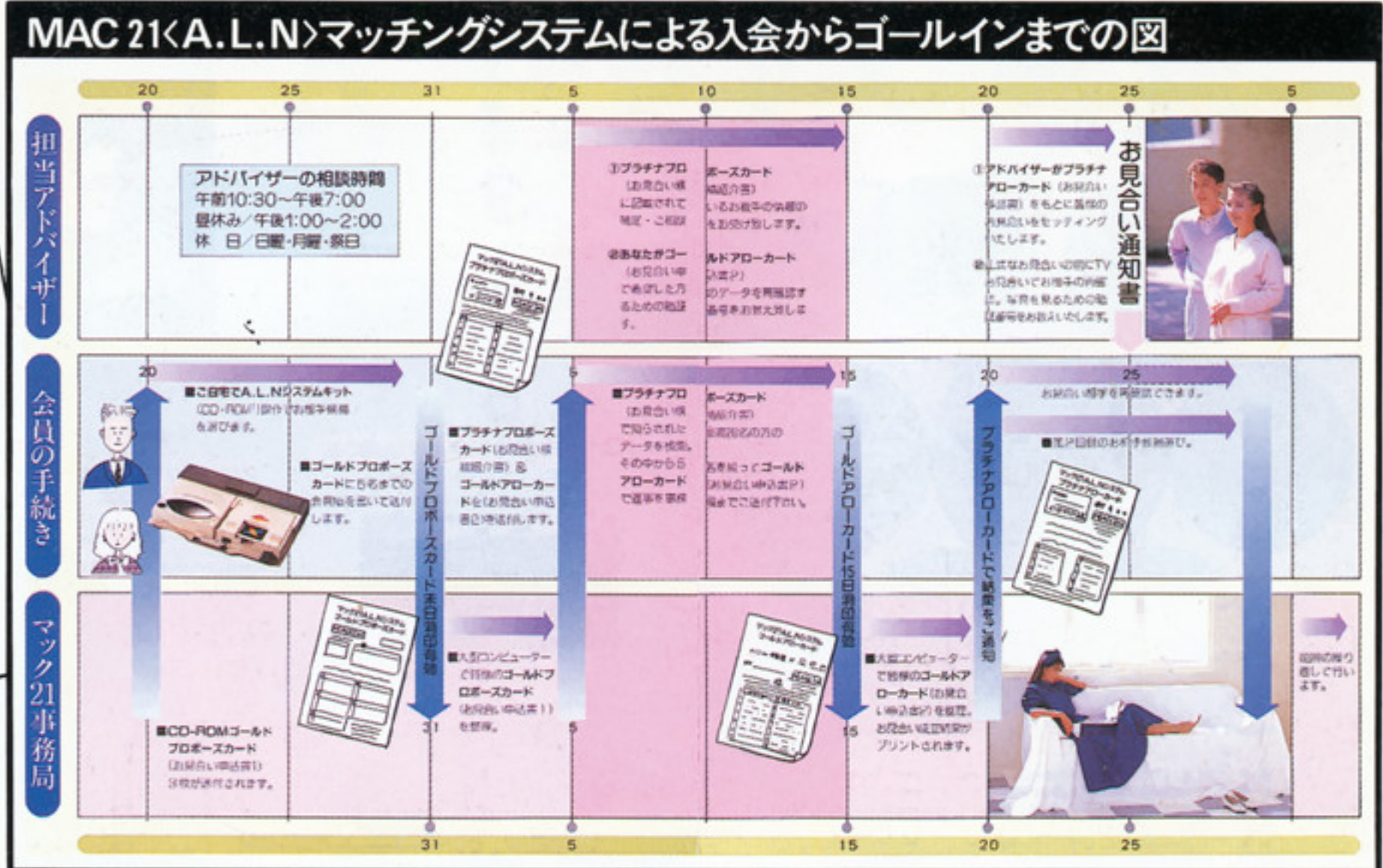
▶会いましょうという段階になれば、このように顔写真入りで、先方のメッセージも見れる。ちなみにこれはサンプルデータなのだ。

いよいよボクは用紙に記入して入会しようと思ったんだナ

MAC 21<A.L.N>マッチングシステムによる入会からゴールインまでの図

――設立の理由はなんだったのでしょうか？

三好（以下三）　マックというのは創立して６年ほどたっている会社なんです。ただマック21として銀座にきて、こういったCD-ROM^{2}で始めたのは１年ほど前からです。それ以前というのは他社さんと同じように、コンピュータで相性やご希望の突合せでデータを出して送るという形だったんです。

――CD-ROM^{2}を使うことによって以前と変わったことはなんですか？

三　以前は〝貴方に合ったこういう人がいますよ〟というかんじで、ただ紙にデータを羅列して送っていたわけです。でもそれはやっぱり不自然です。ところがCD-ROM^{2}では20人も30人も出てくるわけです。そのなかから自分で「会いたいな」という人をピックアップし、その人を表示します。これですと多少でも自分で選ぶという形になりますから、より自然になったと思います。普通、男性と女性がつきあうときは、自分からアクションを起こさないとだめですからね。受け身で構えるのではなく自分から動いていくという意味で、このシステムを使ったんです。

――CD-ROMは他にもありますがなぜＰＣエンジンを選んだのでしょうか？

三　パソコンのＦＭタウンズあたりだと80万円くらいするでしょう。それをお客様に負担してくださいというわけにはいきません。もっと安い値段で画面も美しく、機械音痴の40代の人でも操作ができるようなものをと考えてＰＣエンジンを使いました。コンピュータ的な使い方もできるし、声も音も出てくる。さらには暇なときにゲームもできますからね。

――会員はどんな方が多いのでしょうか？

三　会員は現在約6000人で、比率でいうと男性６対女性４となっています。男性は技術系の人が多いですね。あるいは大手の企業の人で出張にばかり行かされて落ちついたときには30になっている、とかね。女性の場合はたとえば、今まで自由にやってきたけど、そろそろ結婚というときになって単純に道ばたで声を掛けられた人といっしょになるのも……。というような、よりよい条件を求めた人が多いんではないでしょうか。

――6000人とは多いですね。

三　普通、お金を払ってまで相手を探さなければいけないのかなというイメージがありますけど、実際出会いっていうのはそんなに多いものではないですからね。こちらだと月２～３回行われるパーティーもありますし、ほかにもおしゃれな会話のセミナーとかいろいろありますからね。ただ、単に相手を求める場というのではなく、自分を高める場としても活用してほしいと思っていますが。

――こちらではどのへんまでフォローしてくれるのでしょうか？

三　２年間でＣＤ８枚配布するんですが、御本人同士が「会いましょう」ということにならないかぎり、顔写真も見れませんし、住所とか電話番号もわかりません。ですからまずはそのお見合いの場をこちらでセッティングします。そしてさらにそのままおつきあいしたいとなれば、御本人同士が連絡取れるようにもしますし、またこちらでセッティングすることも可能です。もし嫌だった場合はこちらでちゃんと代弁もします。ご希望とあれば式場とか新婚旅行もこちらで手配することもできます。

――将来的にはどうしていきたいですか？

三　自分で選んで会っていただき、お互いの意志を尊重するということですね。コンピュータを使用するにしても、より自然な恋愛の形を目指しています。現在は CD-ROM^2 を使っていますが、これにはどんどん自分に役立つ情報を毎号毎号入れていくと。たとえば冠婚葬祭のマナーだとかパーティーの服装だとか、データベースとしても役立つようにしたいと思います。

――どうもありがとうございました。

＊ＢＥメガでは読者諸氏の知りたいモノを大募集中！　ジャンルは問いません。「ＢＥメガ知りたい係」まで官製ハガキで応募を！

問い合せ先　㈱マックにじゅういち

東京	03(546)0555	大阪	06(535)1030
札幌	011(222)5740	広島	082(264)1690
仙台	022(262)0030	福岡	092(481)5110
名古屋	052(332)5710		

BEメガ・サウンドレポート

すぎやまこういち

ゲーム音楽を一人立ちさせたい

ドラクエの作曲、ドラクエコンサートに続いて、スギヤマ工房を設立し、若手ゲーム音楽作曲家育成を始めたすぎやまこういち氏のインタビューを今回はレポート。

8月14日、渋谷公会堂で行われた第3回ファミリークラシックコンサートに行ってきた。曲目はドラゴンクエストのI、II、III。また、完成したばかりのドラゴンクエストIVのBGMのなかから「王宮のメヌエット」という新曲も披露(ひろう)された。悲壮感のただよう優雅な曲だ。

開演前、作曲者のすぎやまこういち氏にこのコンサートのこと、またゲームミュージックプロジェクト「スギヤマ工房」についてうかがった。

●

——このコンサートも恒例になりましたね。

すぎやま☆そうですね、全国いろんなところでやっていますしね。9月には「アレンジャーズ・ファースト／華麗なるオーケストラサウンズの世界」というコンサートでもドラクエの曲を10分くらい演奏します。それにブラスバンドとかぼくの知らないところでもいろいろやってるから、曲がもう一人歩きしてますね。

——ドラクエIVのほうはどうなっていますか？

すぎやま☆じつはもう私は終わらせました(Smile/)。これは本当にいいゲームです。音楽のほうも、これまでよりさらにいいものを作らなければならなかったので大変だったけれども、なんとか納得のいくものができました。

——最近活動を開始したスギヤマ工房というのは？

すぎやま☆ゲーム音楽というジャンルをよりよいものに育てていく、その拠点となるものとして作ったんです。そこではぼくは作曲するだけではなくて、プロデューサーみたいな立場で若い才能ある人たちを育てていこうと思ってます。ぼく一人ではなくて、グループでやることによってまた新しいこともできると思うしね。

——スギヤマ工房でゲーム音楽の作曲家としてやっていくには、どんな条件を満たしていなければなりませんか？

すぎやま☆それはまず音楽家としてきちっとした力をもっているということ。それからゲームに対する理解と情熱ですね。

やはりこれからゲーム音楽も純粋に作曲家としてプロフェッショナルな実力をもった人が作らなくちゃいけないと思いますからね。それによってゲーム音楽がゲームの付録じゃなくて、独立した音楽として聴けるようになっていってほしいと思ってるんです。

「STAR COMMAND／暗闇の侵略者」

スギヤマ工房制作によるパソコンゲーム「STAR COMMAND」のBGMコレクションだ。

全曲すぎやまこういち氏による作曲で、いつもながらにクォリティーが高い。とくにオリジナル版は、限られた音源を見事に使いこなしていてさすがである。

氏のゲーム音楽制作のノウハウと情熱の集大成であるスギヤマ工房。今後の活躍も注目だ。

また、アレンジャーのプロ13人が参加するコンサート「アレンジャーズ・ファースト／華麗なるオーケストラサウンズの世界」は、9月12日(火)19:00より、昭和女子大学人見記念講堂で行われる。連絡先は、日本アレンジャーズ&パフォーマーズ協会：☎03-770-3478

番外編

'89上半期

ミュージック ヒットパレード だあっ!!

MESSENGER／島津泰彦
協力／オリジナルコンフィデンス

去年のイブ"まだ早いわ　待って　欲しい恋はNo-return"で始まった2人が、この夏には"どうして　どうして僕たちは出逢ってしまったのだろう"で幕。
もう過ぎてしまったことなのに、「昭和」最後の「愛が止まらない」。
てなわけで、ユーミンで始まり、ユーミンで終わった半年でありました。

Single Best5

1 とんぼ

長渕　剛
1年間で2人の子持ちになった頑張りが伝わってくるようで。

2 恋一夜

工藤静香
最近モノマネする人が増加。吐き捨てるように歌う。

3 愛が止まらない

Wink
ドラマのテーマ曲。初めは2人の顔の判別が難しかった。

4 地球をさがして

光GENJI
同じような顔が7つもあって、それが人気者ってコワイと思う。

5 激愛

長渕　剛
映画のテーマ曲。「とんぼ」もドラマのテーマ曲。こればっかり。

Album Best5

1 D.S.L.KISS／松任谷由実

このアルバムと『ノルウェイの森』を両方とも持っている人は手を上げて！という感じだが、ぼくは好きである。ポップミュージックの王道ともいえる松任谷正隆のアレンジがじつにすばらしい。

2 昭和／長渕 剛

TVドラマとタイアップして売れた『昭和』だが、「風は南から」の頃のような詞の魅力はなくなってしまった。それとも金余り日本の免罪符的な自虐性が受けたのか。マークIIに乗りながら聴きたい1枚だ。

3 BESTII／中森明菜

ブギウギふうの「TATTOO」がおもしろいが、こうして最近のシングルを並べてみると、デビュー当時に比べどうも曲のバリエーションが少なくなった気がする。ともあれ、恋はあまり思い詰めないようにね。

4 Carol／TMネットワーク

組曲的な構成がポップミュージックとしては極めて珍しく、かつその音楽的な狙いは成功している。スティーブ・ナイによるミックスも完璧。だが、コンセプト的にみると、メッセージがありきたりで残念だ。

5 SINGLES／BOØWY

解散には賛否あるだろうけれど、「もっと売れたい」という貪欲さがほしかった。音楽的にもまだまだ可能性があったと思うのだが。このへんがイギリスやアメリカのミュージシャンとの差なのかもしれない。

発売元略称一覧

略称	発売元	略称	発売元
AL	アルファレコード	MC	マザー&チルドレン
AM	アルファムーン	MEL	メルダック
AP	アポロン音楽工業	P	ポリドール
BV	BMGビクター	PC	ポニーキャニオン
C	日本コロムビア	PH	日本フォノグラム
CR	クラウンレコード	PS	ポリスター
CS	CBSソニー	T	テイチク
ES	EPICソニー	TA	トーラスレコード
FL	フォーライフ	TJC	徳間ジャパン
FUN	ファンハウス	TO	東芝EMI
HB	ハミングバード	V	ビクター音楽産業
K	キングレコード	VAP	バップ
KT	キティレコード	WP	ワーナーパイオニア

Single Top100

圧倒的な強さのアイドル系に
長渕剛のオモーイ２曲が光る。
けっこう男性上位だったりする。

順位	売上(万枚)	タイトル	アーティスト	発売元
1	74.3	とんぼ	長渕　剛	TO
2	60.7	恋一夜	工藤静香	PC
3	59.3	愛が止まらない	Wink	PS
4	45.8	地球をさがして	光GENJI	PC
5	43.5	激愛	長渕　剛	TO
6	42.9	涙を見せないで	Wink	PS
7	42.5	秋	男闘呼組	BV
8	34.3	TIME ZONE	男闘呼組	BV
9	29.5	Runner	BAKUFU-SLUMP	CS
10	28.0	酒よ	吉　幾三	TJC
11	27.7	ROSE COLOR	中山美穂	K
12	26.1	TRAIN-TRAIN	THE BLUE HEARTS	MEL
13	23.8	嵐の素顔	工藤静香	PC
14	22.1	Witches	中山美穂	K
15	20.5	涙はどこへいったの	南野陽子	CS
16	19.3	BE MY BABY	COMPLEX	TO
17	19.1	剣の舞	光GENJI	PC
18	19.1	Diamonds	プリンセス・プリンセス	CS
19	18.5	Room	チェッカーズ	PC
20	17.4	TRUE LOVE	浅香　唯	HB
21	17.3	Mother's Touch	藤井郁弥	PC
22	16.8	目を閉じておいでよ	バービーボーイズ	ES
23	16.6	LIAR	中森明菜	WP
24	16.3	ごめんよ涙	田原俊彦	PC
25	16.0	I MISSED "THE SHOCK"	中森明菜	WP
26	16.0	COME ON EVERYBODY	TM NETWORK	ES
27	15.8	語りつぐ愛に	薬師丸ひろ子	TO
28	15.4	リバーサイドホテル	井上陽水	FL
29	15.2	Dance If You Want It	久保田利伸	CS
30	14.9	NEVERLAND	浅香　唯	HB
31	14.6	キ・ツ・イ	玉置浩二	KT
32	14.2	夢おんな	桂　銀淑	TO
33	14.1	最後の言い訳	徳永英明	AP
34	14.0	乾杯	長渕　剛	TO
35	14.0	限界LOVERS	SHOW-YA	TO
36	13.6	Return to Myself	浜田麻里	V
37	13.4	One More Kiss	レベッカ	CS
38	13.3	ともだち	中村あゆみ	HB
39	13.0	NO NAME HEROES	ハウンド・ドッグ	MC
40	12.7	男の情話	坂本冬美	TO
41	12.7	人生いろいろ	島倉千代子	C
42	11.7	夢の中へ	斉藤由貴	PC
43	11.6	いわゆるひとつの誤解デス	CHA-CHA	VAP
44	11.5	JUST ONE VICTORY	TM NETWORK	ES
45	10.8	GET WILD '89	TM NETWORK	ES
46	10.3	SOMEBODY'S NIGHT	矢沢永吉	TO
47	10.2	Indigo Waltz	久保田利伸	CS
48	10.0	FAITH OF LOVE	アルフィー	PC
49	9.8	ホンキをだして	酒井法子	V
50	9.7	愛しすぎて	田原俊彦	PC
51	9.5	じれったいね	少年隊	WP
52	9.3	じれったいね(ピクチャー)	少年隊	WP
53	9.0	Boys & Girls	サディスティック・ミカ・バンド	TO
54	8.9	雨酒場	香西かおり	WP
55	8.7	恋人	徳永英明	AP
56	8.4	MUGO・ん…色っぽい	工藤静香	PC
57	8.4	COME ON EVERYBODY (with NILE RO)	TM NETWORK	ES
58	8.4	女神達への情歌	サザンオールスターズ	V
59	8.3	僕のせいいっぱい	CHA-CHA	VAP
60	8.3	祝い酒	坂本冬美	TO
61	8.2	スノーフレイクの街角	杏里	FL
62	8.2	ヴァージン・オブ・ラヴ	荻野目洋子	V
63	7.9	滝の白糸	石川さゆり	C
64	7.6	KISS YOU (KISS JAPAN)	TM NETWORK	ES
65	7.6	夕焼けの歌	近藤真彦	CS
66	7.5	雪椿	小林幸子	WP
67	7.5	TOGETHER	小比類巻かほる	ES
68	7.5	人にやさしく	THE BLUE HEARTS	MEL
69	7.4	戻り川	伍代夏子	CS
70	7.4	Melody	浅香　唯	HB
71	7.4	ウンジャラゲ	志村けん&田代まさしとだいじょうぶだぁファミリー	PC
72	7.3	JUST ONE MORE KISS	BUCK-TICK	V
73	7.3	月光	BAKUFU-SLUMP	CS
74	6.9	Love Letter	酒井法子	V
75	6.9	DAYBREAK	男闘呼組	BV
76	6.9	氷点	玉置浩二	KT
77	6.8	春夏秋冬	泉谷しげる	V
78	6.5	15の好奇心	ハウンド・ドッグ	MC
79	6.5	港の五番町	五木ひろし	TJC
80	6.4	TRASH	柴田恭兵	FL
81	6.4	クリスマス・イヴ	山下達郎	AM
82	6.3	REMEMBER ME	チューブ	CS
83	6.2	Dear Friends	PERSONZ	T
84	6.1	音無川	綾世一美	K
85	6.0	どうしようもなく恋愛	村井麻里子	BV
86	6.0	素直にI'm Sorry	チェッカーズ	PC
87	5.7	Vanity Angel	レベッカ	CS
88	5.6	GET CRAZY!	プリンセス・プリンセス	CS
89	5.6	雪の華	森若里子	TJC
90	5.4	High Roller	久保田利伸	CS
91	5.4	赤いポシェット	坂上香織	TO
92	5.4	Fade Out	小泉今日子	V
93	5.2	桜桃記	小川範子	TA
94	5.1	大迷惑	ユニコーン	CS
95	5.1	野郎たちの挽歌	堀内孝雄・チョー・ヨンピル	PS
96	5.0	セブンティ・カラーズ・ガール	稲垣潤一	FUN
97	5.0	福寿草	小林幸子	WP
98	4.9	紅とんぼ	ちあきなおみ	T
99	4.9	Only Love	ハウンド・ドッグ	MC
100	4.9	ふりむけばヨコハマ	マルシア	C

Album Top100

年に１回しか発表しないユーミン
だからこそ、このダントツ１位。
１年中売れる人の強みだなー。

順位	売上	作品名	歌手演奏者	発売元	発売日
1	145.8	Delight Slight Light KISS	松任谷由実	TO	63.11.26
2	78.5	昭和	長渕　剛	TO	64.03.25
3	76.5	Best Ⅱ	中森明菜	WP	63.12.24
4	64.7	CAROL	TM NETWORK	ES	63.12.09
5	63.6	SINGLES	BOØWY	TO	63.12.24
6	63.1	Hey! Say!	光GENJI	PC	64.02.20
7	60.3	gradation	工藤静香	PC	63.11.30
8	59.1	GOLD	ハウンド・ドッグ	MC	64.01.11
9	53.1	TRAIN-TRAIN	THE BLUE HEARTS	MEL	63.11.23
10	51.1	√5	バービーボーイズ	ES	64.02.01
11	38.9	COMPLEX	COMPLEX	TO	64.04.26
12	36.7	LET'S GET CRAZY	プリンセス・プリンセス	CS	63.11.21
13	35.0	BEST	安全地帯	KT	63.12.10
14	33.6	Especially For You	Wink	PS	64.04.26
15	33.4	JOY	工藤静香	PC	64.03.15
16	33.3	SO REAL	小比類巻かほる	ES	63.11.11
17	33.2	DRESS	TM NETWORK	ES	64.05.12
18	31.6	HIGHLANDER	BAKUFU-SLUMP	CS	63.11.02
19	31.0	At Heel Diamonds	Wink	PS	63.12.01
20	29.9	TABOO	BUCK-TICK	V	64.01.18
21	28.9	ライク・ア・プレイヤー	マドンナ	WP	64.04.09
22	25.3	Such A Funky Thang!	久保田利伸	CS	63.09.30
23	25.0	angel hearts	中山美穂	K	63.12.05
24	23.4	Sloppy Joe	大江千里	ES	64.03.25
25	21.5	SNOWFLAKES	南野陽子	CS	63.12.14
26	21.0	天晴	サディスティック・ミカ・バンド	TO	64.04.08
27	20.4	僕の中の少年	山下達郎	AM	63.10.19
28	20.0	大好き	永井真理子	FUN	64.01.25
29	19.2	Ballads	中山美穂	K	64.03.20
30	18.5	LOVER'S CONCERTO	薬師丸ひろ子	TO	64.02.15
31	18.1	fiesta	今井美樹	FL	63.02.07
32	17.8	HEART and SOUL	浜田麻里	V	63.11.21
33	17.0	HEART & SOUL	稲垣潤一	FUN	64.04.19
34	15.8	SINGLE COLLECTION	長渕　剛	TO	63.12.04
35	15.7	NuDe	デッド・オア・アライヴ	ES	63.12.18
36	15.5	NO MORE TEARS	PERSONZ	T	64.03.14
37	15.4	STAND UP!!	矢沢永吉	TO	64.02.15
38	15.1	Best of Kyong Kyong	小泉今日子	V	63.12.17
39	15.1	全曲集	桂　銀淑	TO	63.10.26
40	14.8	MELODY FAIR	浅香　唯	HB	64.03.01
41	14.6	ウォーターマーク	エンヤ	WP	64.02.25
42	14.1	全曲集	吉　幾三	TJC	63.10.25
43	13.6	VERGE OF LOVE	荻野目洋子	V	63.12.17
44	13.5	HERSTORY	浅香　唯	HB	63.12.01
45	13.3	NEW JERSEY	ボン・ジョヴィ	PH	63.09.19
46	13.1	カクテル	サウンドトラック	WP	63.11.28
47	12.3	GO FUNK	米米CLUB	CS	63.09.21
48	11.8	BLOND SAURUS	レベッカ	CS	64.05.21
49	11.4	DNA	アルフィー	PC	64.03.21
50	11.2	エレクトリック・ユース	デビー・ギブソン	WP	64.02.10
51	10.9	ホールド・ミー・イン・ユア・アームズ	リック・アストリー	BV	63.12.25
52	10.6	ひとつ抱きしめて	JUN SKY WALKER(S)	VAP	63.11.10
53	10.3	age	斉藤由貴	PC	64.04.21
54	9.6	here & there	杉山清貴	VAP	64.05.17
55	9.4	瞳の中の宝島	CHA-CHA	VAP	64.01.01
56	9.2	WAVE	T-スクェア	CS	64.03.21
57	9.1	SHAKE IT PARADISE	久保田利伸	CS	61.09.10
58	9.0	SURF & SNOW	松任谷由実	TO	60.06.01
59	9.0	ア・ナイト・トゥ・リメンバー	シンディ・ローパー	ES	64.05.03
60	8.7	THE OUTER MISSION	聖飢魔Ⅱ	CS	63.12.09
61	8.8	REQUEST	竹内まりや	AM	62.08.12
62	8.7	MORAL	BOØWY	V	64.02.21
63	8.4	Hi!	光GENJI	PC	63.07.28
64	8.3	フレンズ	ティファニー	WP	63.12.10
65	8.3	NICE & EASY	ZIGGY	TJC	64.03.25
66	8.1	レ・ヴュー	井上陽水	FL	62.07.21
67	8.1	グッバイ　ガール	中島みゆき	PC	63.11.16
68	8.1	Remember Me	チューブ	CS	63.12.21
69	8.0	男闘呼組	男闘呼組	BV	63.09.26
70	8.0	カイリーズ・リミクスィーズ	カイリー・ミノーグ	AL	64.03.16
71	8.0	THE BLUE HEARTS	THE BLUE HEARTS	MEL	62.05.21
72	7.8	SCREWDRIVER	ストリート・スライダーズ	ES	64.01.21
73	7.7	Heart of Ballad	ハウンド・ドッグ	CS	63.12.01
74	7.7	ナツメロ	小泉今日子	V	63.12.17
75	7.4	BLUE BLOOD	X	CS	64.04.21
76	7.4	夢の吹く頃	さだまさし	FF	64.01.25
77	7.2	Lovin' Spoonful	鶴久政治	PC	64.02.08
78	6.9	Sixteen Candles	稲垣潤一	FUN	63.12.01
79	6.7	Serious Barbarian	大沢誉志幸	ES	64.04.07
80	6.5	BEST OF BEST	堀内孝雄	PS	63.12.01
81	6.4	CHAOS	甲斐よしひろ	TO	64.02.22
82	6.3	SOLEIL	岡村孝子	FUN	63.07.01
83	6.3	全曲集(63.3)	テレサ・テン	TA	63.03.25
84	6.3	MY FAVORITE SONGS	杏里	FL	63.07.21
85	6.3	YOUNG AND PRETTY	THE BLUE HEARTS	MEL	62.11.21
86	6.1	ANIMAL Ⅱ	レピッシュ	V	64.03.08
87	6.1	GN' Rライズ	ガンズ&ローゼズ	WP	63.12.21
88	6.0	BLOW SESSION	藤井尚之	PC	63.12.27
89	6.0	ラッキー・ラブ	カイリー・ミノーグ	AL	63.07.25
90	5.9	ザ・井上陽水	井上陽水	FL	61.06.21
91	5.7	全部このままで	JUN SKY WALKER(S)	VAP	63.05.21
92	5.6	JOY (ゴールド)	工藤静香	PC	64.03.15
93	5.3	ribbon	渡辺美里	ES	63.05.28
94	5.3	TO YOU	斉藤由貴	PC	63.12.07
95	5.3	be yourself	カルロス・トシキ and オメガトライブ	VAP	64.02.08
96	5.2	IMAGINE	サウンドトラック	TO	63.10.05
97	5.2	VERGE OF LOVE(日本語)	荻野目洋子	V	64.02.21
98	5.0	君住む街へ	オフコース	FUN	64.02.01
99	4.9	ENERGY	チャゲ&飛鳥	PC	63.11.21
100	4.7	グレイテスト・ヒッツ	バナナラマ	P	63.10.25

Game Music Album Best

ゲームのよさがアルバムの人気に直結するゲームミュージック。F・F(ファイナルファンタジー)はダントツ。ドラクエIIIも強い。

'88年12月度

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ファルコム・スペシャルBOX '89	デビット・マシューズ 他	K	88.12.5
2	交響曲イース	キング・シンフォニック・オーケストラ	K	88.11.5
3	究極TIGER	サイトロン・レーベル	PC	88.11.21
4	組曲・グラディウス・ファンタジア	G.S.O＆ワークス・カルテット	AP	88.11.21
5	スーパーマリオブラザーズ3	サイトロン・レーベル	PC	88.10.21

'89年1月度

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
2	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7
3	パワードリフト&メガドライブ	S.S.T.BAND	PC	88.12.28
4	大魔界村	カプコン・サウンド・チーム	PC	89.1.11
5	ファンタジック・ワールド・オヴ・スーパーマリオブラザーズ3	MARIONETTS	AP	88.12.5

'89年2月度

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
2	ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート	十束尚宏(指)ファミリー・クラシック・オーケストラ	AP	88.10.21
3	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7
4	ドラゴンクエスト イン・ブラス	小野崎孝輔／東京佼成ウインドO	AP	88.7.5
5	大魔界村	カプコン・サウンド・チーム	PC	89.1.11

'89年3月度

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ビデオゲームグラフィティVol.4	ナムコ・グランド・オーケストラ	V	89.3.8
2	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7
3	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
4	FAMICOM JUMP～英雄列伝	サイトロン・レーベル	PC	89.2.21
5	ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート	十束尚宏(指)ファミリー・クラシック・オーケストラ	AP	88.10.21

'89年4月度

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ソーサリアン スーパーアレンジヴァージョン	J・D・K 他	FUN	89.4.7
2	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7
3	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
4	サイバリオン	ZUNTATA	PC	89.3.21
5	ビデオゲームグラフィティVol.4	ナムコ・グランド・オーケストラ	V	89.3.8

'89年5月度

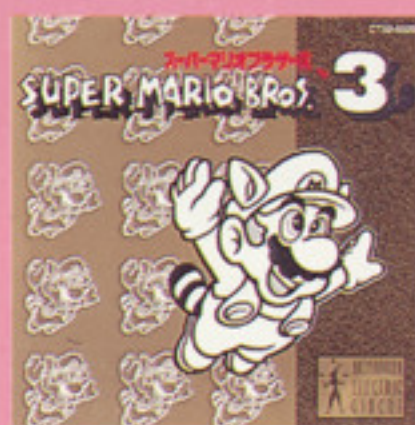
順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	セタ・ゲーム・ミュージックNo.1	ゴブリン・サウンド	PS	89.4.25
2	ロードス島戦記	入間次郎	V	89.4.21
3	信長の野望・戦国群雄伝	KOEIシンフォニー・オーケストラ	KO	89.4.25
4	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
5	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7

上半期('88／12～'89／5)

順位	タイトル	アーティスト	発売元	発売日
1	ファイナルファンタジーI・II全曲集	F・F・ファミリー・バンド	PS	88.12.21
2	交響組曲ドラゴンクエストIII	すぎやまこういち 他	AP	88.3.7
3	ファルコム・スペシャルBOX '89	デビッド・マシューズ 他	K	88.12.5
4	ソーサリアン スーパーアレンジヴァージョン	J・D・K 他	K	89.4.7
5	パワードリフト&メガドライブ	S.S.T. BAND	PC	88.12.28
6	交響曲イース	キング・シンフォニック・オーケストラ	K	88.11.5
7	究極TIGER	サイトロン・レーベル	PC	88.11.21
8	ビデオゲームグラフィティVol.4	ナムコ・グランド・オーケストラ	V	89.3.8
9	ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート	十束尚宏(指)ファミリー・クラシック・オーケストラ	AP	88.10.21

※売上数はレコード店のみです。ゲームショップ等のデータは入っていません。　※売上ポイントは CD、カセット、LPの総合ポイントです

上半期おすすめゲームミュージック

スーパーマリオブラザーズ3

ＹＭＯのマニュピュレータとして有名な松武秀樹氏による「スーパーマリオブラザーズ3」。プロの技というか、音色の設定、リズム隊のノリなど、1曲目を聴いた瞬間から他とは違う。「Athletic」や「The Lap」などゲームミュージックとして最高の部類だろう。これはもう、別格。

ドラゴンスピリット

アーケード版の曲をうまくＰＳＧに置き換えている。ナムコのゲームミュージックといえば、ＰＳＧ３音の時代から安定したできが保証されてきたが、限られた音源をうまく配分して聴かせるところにうまさがある。とくにギャラガシリーズは、もっともＢＧＭが楽しいゲームのひとつだろう。

ウィザードリィII リルガミンの遺産

ちょっと聴くとオーケストラによる演奏だと思ってしまうけれど、じつは羽田健太郎氏が演奏したシンセサイザーの音が中心で、生楽器は弦４本をダビングしただけだという。なるほど、ときどき生ならではの音を聴くことができる。一種だまし絵的なおもしろさがあるアルバムだ。

ソーサリアン

ゲームミュージックの必殺アレンジャー、難波弘之氏の作品である。ロックセッションふうのものからプログレ変拍子、ジャズっぽいものまで、さまざまなタイプの音楽が目まぐるしく登場する。とくにオープニングとエンディングは、静かな演奏をじっくりと味わえる、このアルバムの聴きどころ。

サンダークロス

コナミ矩形波倶楽部によるオリジナルゲーム・サウンドトラック・アルバム。全体にはやや単調だが、ところどころ凝った音色が配されていて耳を奪われたりする。４曲収録されたアレンジバージョンは、ギターが加えられていて、なかなかいい感じのフュージョンになっている。

交響曲イース

40分におよぶフルサイズの交響曲である。第１楽章と第２楽章は「イース」から、第３楽章と第４楽章は「イースII」からのオーケストラアレンジだ。交響曲とはいってもかなりドラマっぽい展開をもっていて、映画のサントラ的な印象である。ある意味でわかりやすい音楽といえる。

イースII

前半はオリジナルの音楽、後半は難波弘之氏によるスーパーアレンジバージョンが集録されている。また「ランスの村」は、センスオブワンダーの演奏で平野文が歌うというボーカルバージョンだ。決してうまくはないけれど、アニメのエンディングみたいで、いい感じ。

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.0

おなじみ矩形波倶楽部によるコナミのビデオゲーム版オリジナルサウンドトラック。「フラックアタック」「リングの王者」「クレージーコップ」など、なにしろＢＧＭばっかりで70分間68トラックが埋めつくされているのだから、ディスクが重く感じられてしまう。お買い得な１枚だ。

ビデオゲームグラフィティ VOL.4

これは笑える。「ベラボーマン」のパートは、昔のソノシート的なものという狙いまる出しで、なんとドラマの合間に歌が入るというノリで作られている。難解な４コマまんがや爆田博士の図解も泣かせる。その他「ファイナルラップ」「ドラゴンスピリット」などを収録。

ビデオゲームグラフィティ VOL.5

ナムコのゲームミュージックはレベルが高いが、なかでも「メルヘンメイズ」は素晴らしい。変拍子も不協和音も、音楽的秩序を保ちながら気持ちよく「はずして」くれる。その他、迫力超ゴージャスなスイングジャズの「ギャラガ'88」や、「オーダイン」「ロンパーズ」を収録。

水滸伝

全体に安心して聴くことができるＢＧＭ集になっている。オーケストラサウンドを中心に、ボーカルやエレクトリックギター、エスニックリズム、トランペットソロなど、さまざまな楽器が展開し、場面が思い浮かんできそうだ。しかしひとつどこか突出した部分が欠けているのが残念。

信長の野望

５曲入っているボーカル曲は、どれも悪くないできだが、とくに「いにしえの瞳」は隠れた名曲だ。アレンジ、ボーカルともに透明感がとてもいい。アクセントになっている間奏部、気持ちいいコーラス、隠し味のピアノなどどれもすばらしく、これ１曲だけでも買う価値がある。

蒼き狼と白き牝鹿／ジンギスカン

バロック調やエスニック音楽などさまざまなタイプの曲が収められている。菅野よう子氏のピアノはすごくいい。おそらくは演奏だけでなく、アレンジ自体がピアノの音を生かすように設計されているためだろう。その他の音もすべて、埋没せずに無駄なく生かされている。

サイバリオン

ZUNTATAによる「サイバリオン」と元ゴダイゴの浅野孝巳氏が作曲した「CHASE H.Q.」がカップリングされたアルバム。オリジナル版「CHASE H.Q.」のメインテーマは、かなりギターっぽいサウンドが聴ける。ＳＥドラマ風の「ZUNTATAサウンズマニア」というシリーズがなかなかよい。

究極TIGER

「タイガー３部作」「コンチネンタルサーカス」など、豪華にタイトーサウンドが収められている。なかでも「ライディング」シリーズは他のゲームとはまったくタイプが違うため、ＢＧＭも異質な雰囲気をもっている。「ミッドナイト」のほうがムードがあって好きだ。

ストライダー飛龍

アルフ・ライラ・ワ・ライラらしい、ちょっとみょーなサウンドが聴ける。アレンジバージョンは２曲で、「Snow in Savanna」はサンプリングボイスやラテンパーカッションを使ったエスニック調の曲。もうひとつの「ペテルブルグの月」は、壮大なイメージのピアノ協奏曲だ。

大魔界村

なんといっても生の弦楽四重奏曲、「大魔界村アレンジバージョン」が必聴である。不協和音いっぱいで、かなり複雑だけれど、フルスコアがついているので、聴きながら追ってみるとおもしろい。その他「ロックマン２」のアレンジバージョンは、微妙に転調したりしてタダものではない。

ファンタスティック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3

リチャード・クレイダーマンふうのピアノコンチェルトとか、デパート屋上ビアガーデン風のラテンミュージックなどのアレンジバージョンが４つと、オリジナル音源からプレイ中の音を収録した「サウンドストーリー」が収められている。思わず場面が思い浮かんでしまうのだ。

AVれびゅう し・よ・う——ゲームからヘビメタまで

G.S.M.1500シリーズ発売

ポニーキャニオン　CD：各1500円

このG.S.M.1500シリーズは、通常サイズのＣＤ１枚に１ゲームの音楽を収録したもの。価格はすべて1,500円とお手頃で、嬉しいことにＣＤサイズのステッカーが付いてくる。

第１弾は９月25日発売の５タイトル。各々かんたんに紹介してみよう。

●ゼロウィング（東亜プラン）　重厚オクタープベースに多彩なメロディが加わった。
●原始島（ＳＮＫ）　恐竜や古代生物たちの攻撃の恐怖をサウンドで！
●天聖竜（ジャレコ）　パーカッション最高。
●レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ（アイレム）　バラエティに富んだ曲調の数々。
●マルサの女（カプコン）　カプコン女性サウンドチームによるアレンジバージョン。

Winning Run

ポニーキャニオン　CD、CT：2500円

注意深い音色の選択がなされた質の高いナムコサウンドが聴ける。これはもう全曲がアレンジバージョンと同等のクォリティーをもっているとさえいえる。「ウイニングラン」の映像を収めたビデオも同時発売。

Phantom Blue

Phantom Blue／アポロン　CD：2600円

ヘビメタ大国アメリカから、メンバー全員が女の子のアグレッシブなメタルバンドの登場である。曲名も「ゴーイング・マッド」とか「アウト・オブ・コントロール」と、いかにもメタルだ。

ていあどろっぷ し・よ・う

ただいま細野晴臣の新作、「オムニ・サイトシーイング」というのを聴いた。いや〜、これは間違いなく細野ミュージックだ。ヴァージン・サカモト氏は、どうもあまりパッとしないけれど、細野はさすが全自動用なだけのことはある。

細野氏の音楽は空間的だ。空間的に涼しく悲しく広がっているか、無機的に圧迫されるか、あるいはその中間である。そのうえ、いわゆるすべてが冗談である。そういう人に、私はなりたい。

この秋、あなたはどういう人になりたいですか？　お手紙をお待ちしています。

ビデゲー好きなみなさんへ

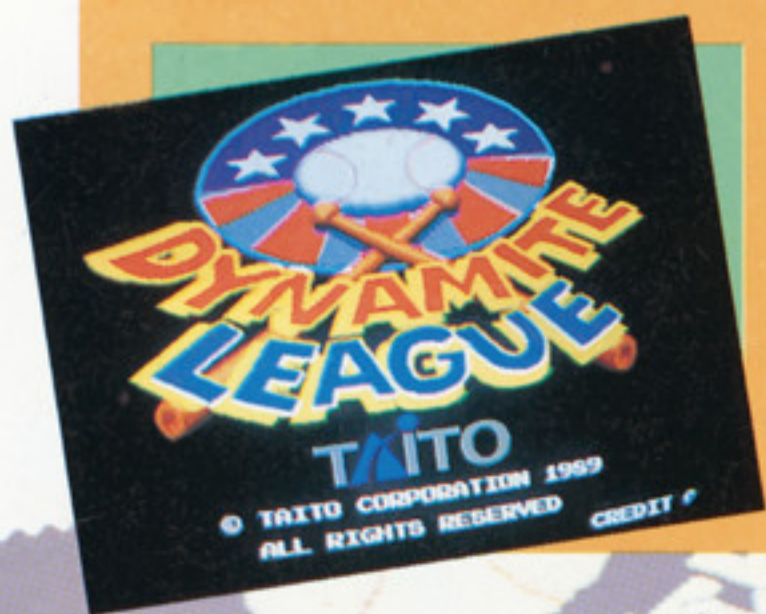
極楽VG(ビデオゲーム)ブラザーズ

ダイナマイトリーグ
ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ
クライムシティ
フラッシュポイント

スポーツの秋ってことで、ゲーセンでもスポーツゲームが目白押し！

※取材後、急きょ発売延期となりました。

ダイナマイトリーグ

TAITO

ベースボールゲームファンにお勧めのこのゲーム。

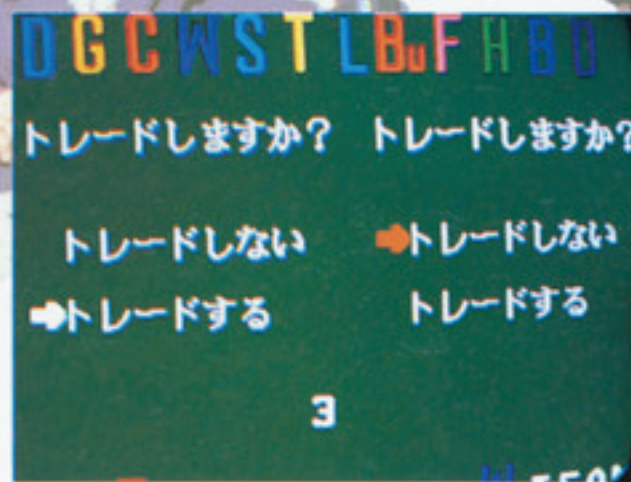
初心者や女の子でも楽しめちゃう。簡単操作で、なおかつスピーディな内容と試合運びが、この「ダイナマイトリーグ」の醍醐味なのだ。

驚きのズーム機能よ!!

今年の巨人は強くてうれし〜〜！ビールウグウグで、テレビを見ながら、ペナントの行方を気にしている野球ファンも多いと思う。巨人ファンとしては、日本シリーズで巨人のユニホームを着たお尻プルプルの淡口が見られないことが悲しい。

さて、野球ファンにとっては下手なドラマよりも、カメラアングルをうまく使った野球中継のほうが、なんぼおもしろいかわからない。この感覚とノリを「ダイナマイトリーグ」は、みごと表現してくれちゃっている。野球ファンには絶対お勧めのゲーセンゲームだ。

今までにない操作性の良さ、よりスピーディでテンポのいい試合展開、そして何よりもアッと驚くズーミング機能が、野球ファンはもちろん、見ている人までもエキサイトさせてしまう。

トレードしますか？　トレードしますか？
トレードしない　トレードしない
トレードする　トレードする

▲主砲のいないチームは、トレードで他チームから主砲を引き抜け！

とってもスピーディな展開

昔はコンピュータにガンガンホームランを打たれて、それでも頑張る巨人の星──。そんなゲームが多かったけど、だんだんデータ中心になってコンピュータに親近感を覚えてきたよね。

このゲームは、とにかくリアル。今までの12球団の中から1チームを選べる要素に、トレードまでプラスされちゃっている。ゲームの最初に好きな選手を引き抜ける。〝腹〟だろうがOK。交換要員は、代打率の最後の選手や、6人目のピッチャーだとかで、うれしさホクホク。

試合が始まってズーミングにびっくりさせられるけど、大技だけじゃなく、しっかり小技も控えている。野手の移動がなんと自動だから驚き。今まで草野球しかできなかった人でも、これでプロに仲間入り。フライを取るのも楽々。でも、かっこつけたキミが彼女に負けちゃうこともある。こんな機能って、噂に聞くスーファミにぴったりじゃない？

ただし、ちょっと問題もある。代打・代走を出すとき、スタートボタンを押さなくちゃならない。これ、筐体によって、ちと不安があるのだ。

▲野手が自動的（飛びつきはマニュアル）に、動くのでエラーの心配がない。ズーム機能とともに、このゲームの大きな特徴だ！

▲投球画面は、横に攻撃側と守備側の2つの画面に分割されている。

▲牽制球は、画面切り替えがなく、スムーズ。ハリキリスタジアムタイプだ。

▼テレビ中継のように画面が野手と打球を追い大きくズームアップする。野手の操作が自動だからこそできた機能だ。これって高所恐怖症の人には、ドキドキのシーン。

ズィーンとズームアップ

ジャンボ尾崎の スーパーマスターズ

S E G A

コースもプレイも超リアル。1コインでトーナメント気分を味わえるお得なゲーム。

スーパーマスターズに出場！

ゴルフ宅急便を使ったことも、クラブを持ったこともなくても、100円球を握りしめ、スーパーマスターズが持つゲーセンへと足を運ぶ。ゲームは最終日、各選手必死にスコアを上げてくる。

◀スーパーマスターズ最終日がスタート！

ジャンボのアドバイス

1打目を打つ前に、コースの全体図とともに、ジャンボのアドバイスが表示される。

ジャンボのアドバイスを参考に、それぞれのコースを攻めよう。

コースによって、ボールをグリーンの手前に落とすか、奥に落とすか変わってくる。ロストボールをしないように1打・1打を大切に。そのためにも、コースに出る前から頭を使って、ボールを落とす場所を考えながら、デモ画面を見るように心がけてプレイするといい。

▲このホールは2打目、フルスイングで木の左を狙う。

コースのアップダウンがポイント

コースやグリーンにある、登りや下りの傾斜をよく見よう。

▶打ち下ろしは、思っているより飛距離が延びる。

▶グリーンによって、傾斜も複雑になっている。

この傾斜をうまく使えるか、敵にまわすかによって、スコアも断然変わってしまう。

とくにグリーン上では、その微妙な傾斜を考えて打たないと、ワンオンしてもパーはおろかダブルボギーでも回ることができない。

そこがこのゲームのもっとも頭を悩ませるところだろう。が、逆に傾斜と風の変化を覚えることによって、大きなミスを犯さなければ、パーでコースを回ることもできる。

次は順位を上げるためにも、バーディーを狙え！

ボールの状態も一目でわかる

ラフやバンカーにボールが入ったときは、画面右上のＬＩＥを見よう。ボールの状態がよくわかるはずだ。

それに合わせて、グラブやスイングの力の強さを決めればよい。

まあ、ラフに入ってしまったら、アイアンで攻めるのが定石だ。

ボールの状態によっては、思ったよりも飛ばないときがある。何度かプレイして、ボールの状態と飛距離の関係をつかむといい。

▲ボールの状態は、画面の右上のＬＩＥを見ればよくわかる。ボールの状態に合ったクラブを選ぼう。

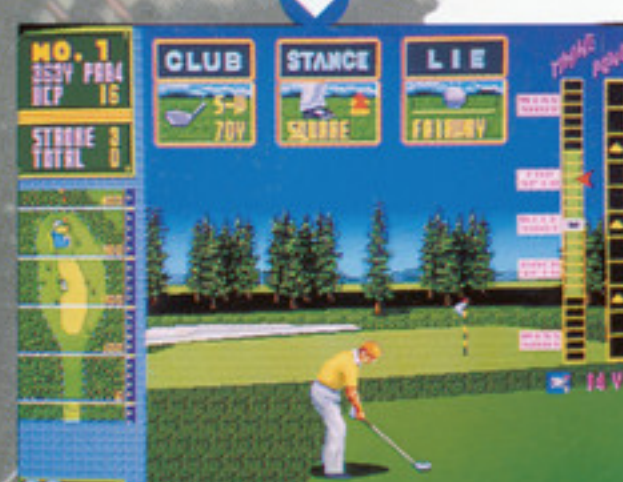
お目々がぐるりん！

このゲームに付いているコンパネ（コントロールパネル）は少し変わっている。

クラブ形レバー（セガの野球ゲームに付いているレバーに似ている）でスイングの強さを決め、2つのボタンでスタンスとクラブを決める。

そしてもっとも特徴的なのが、打球の方向を決めるボリューム（なんと懐しのブロック壊しに使われていたアレ）だ。

このボリュームを回すと、画面左にあるコース全体図のバー（ボールの方向を示す）とともに、メイン画面の景色も、左右各30度くらい動くのだ。

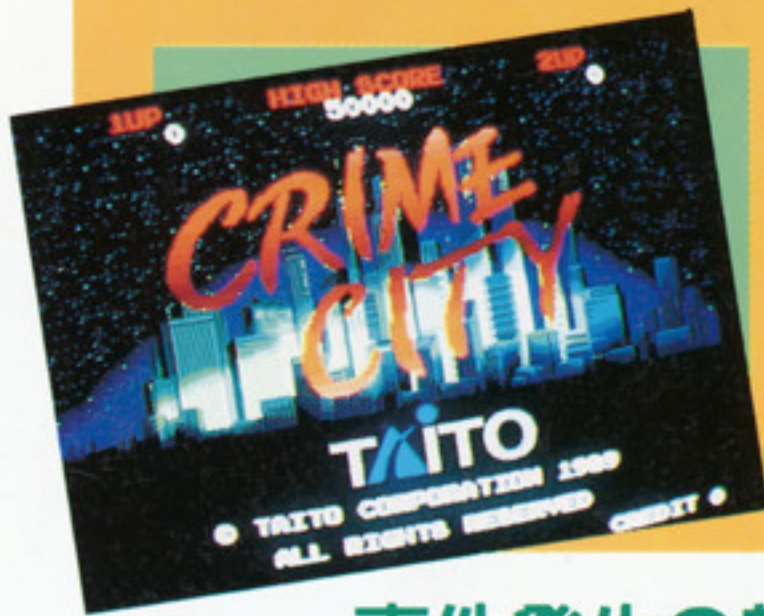
ひと昔前までは、ゴルフのゲームにこんな機能が付くとは考えられなかった。1打ごとに景色を楽しむことも、このゲームの楽しみのひとつになってしまうほど。とにかくグラフィックにびっくり。

▲ちょっとグルリンしてみよう。360度とはいわなくても、十分に自分の回りの状況がうかがえてしまう。リアル〜〜♡

秋はやっぱりスポーツか〜！

秋といえば、読書（マンガ）と、食欲。でも、アントニオ猪木も当選したことだしやっぱりスポーツ!! でも、遠出する暇のない人には、今回紹介したゲームをゲーセンでプレイすることをお勧め。

とくに、タイトーの「ダイナマイトリーグ」は、スポーツゲームに新しい風を吹き込むこと、間違いなし。あのスピード感とズームアップする画面を体験してみよう。絶対ハマリ!!

クライムシティ

T A I T O

2人の主人公が6つの事件を解決していくハードボイルド・アクションゲーム。随所に工夫をこらした、アクションファンにはこたえられない新作が、この「クライムシティ」だ。

事件発生の報告とともにスタート

▲事件発生現場に向かう2人の心には……。

渡哲也の「ゴリラ」は、とにかく湯水のごとくガンガンピストルを撃つ。この「クライムシティ」の主人公の刑事、トニー＆レイモンドも、さすがアメリカ、経費の割り当てが違うだけに弾を使いまくるのだ。

ストーリーは4部構成

ステージは6つ。しかも後半ステージの3つは前編・中編・後編に分かれている。ここいらへんがテレビの売れ線刑事物の海外ロケシリーズって感じ。ググッとラストを盛り上げてしまおうなんてところは、なかなかのドラマ仕立てになっている。

Daily Taito

CATCH HOLD OF PRISON BREAKERS!

▲ステージの終わりには、2人の活躍が新聞の1面にデカデカと掲載される。なかなかニクイ演出だ。

アイテムの特徴を知ろう

ゲーム中に出てくるアイテムにはそれぞれ特徴があって、その使い分けがゲームを進めるポイントになっている。また、アイテムの弾数に気をつけながら必要な武器をセレクトしなくてはならない。これがけっこうたいへん。

下にだしたアイテムは、武器や体力に関係のあるものだけだが、ほかにドラッグやガン、タイマーがある。ドリンクを飲むところは、なんとなく哀愁を感じさせてしまう。

マシンガン
弾を連射することができる。残りの弾数に気をつけて使おう。

オートマチック
敵を貫通することができる。弾1発の威力は強い。

プロテクター
一定時間無敵になる。無理をしてでも取るようにしよう。

ドリンク
体力を回復してくれる。2人プレイのときの取り合いに注意。

ショットガン
前3方向に弾が出る。弾の威力は弱いが使いやすい。

サイルイ弾
1発しか使えないが、もっとも威力がある。ほとんど出ないアイテム。

ステージごとに変化がある

各ステージとも、ダウンタウンを中心とした構成で、そのなかでステージごとにスクロール方向を変えて変化をだしている。

とくにステージ2と3の奥行きのある場所は、ゲームのアクセントとしてよくできているし、ステージ6ではエレベーター（クレーン？）を使ったタテ方向スクロールになっている。

アクションゲームのスリリングな要素とともに、最後までプレイヤーを飽きさせない作り方がニクイ！

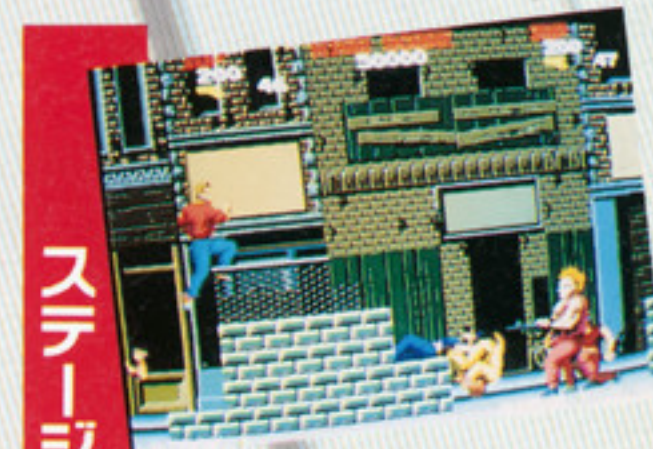
ステージ1

▲ステージの変化が少ない。基本マスターにはもってこい。

ステージ2

▲車の上で、犯人たちとのバトルが繰り広げられる。

ステージ3

▲少しずつステージに変化がでてきた。車には要注意。

ステージ4

▲市庁内での戦闘が派手で、大好きなシーンになるにちがいない。

ステージ5

▲市長を助け出すことはできるのか？ 天井のレーザーには注意。

ステージ6

▲エレベーターアクションを思わせるシーンに注目。

高得点でイタズラ書き!?

ハイスコアをだすと、ゲームの終了時（他のゲームの場合ネームエントリーだが）に壁に弾痕が残せる。この方法は、とっても簡単。コンティニューを続ければいいわけだ。自分の好きな絵（文字）を弾痕で描いてみよう。けっこうスッキリ。毎回デモ画面中に登場しちゃうのだ。

これって、今までにないアイデアだけど、なかなかお絵描きは難しい。せっかく描いても、次の人に「ダッセー」などと言われたり……。キバッて描こう。

でも、ときどきアブナい絵がでてきちゃいそうで、私はハッキリ言って怖い。

▲ハイスコアをだすと、壁に弾痕をつけることができる。これぞ破壊妄想と自己満足の両方を満たすグッドなネームエントリーだ！

フラッシュポイント

SEGA

見た目は派手ではないけれど、サラリーマンたちを新たに燃えさせる奥深いゲームが、またSEGAさんから登場！
前作に飽きた人でも、このゲームでもう一度燃えてみないか!?

ルールは簡単

一見前作ふうだが、初めからブロックが積んであるのが「フラッシュポイント」。
このブロックのなかにある光るブロックを消していくという、面クリアタイプのパズルゲームなのである。
上手に他のブロックをかわし、光るブロックを消そう。

▲なかなか頭をひねらなくてはならない。

100のステージに挑戦！

面クリタイプのゲームなので、面数は決まっているが、その数は100に及ぶ。90面までは最初に選べるので、好きなステージからチャレンジしよう。実力に合わせて無理せずに面を選ばないと、1面もクリアできないことになるぞ！
テクニックを身につけながら100面にチャレンジしてみよう。
それにしても、ブロックが積み上がっているだけで、これほど前作とゲーム性が変わってしまうとは……。

▲100面をすべてクリアすることは、はたして何年かかることだろう。あまり考えないほうがいいか!?

あのゲームで培ったテクを使っても簡単にはクリアすることができないようになっているぞ。

スピードとともに変わるバックが楽しい

プレイ中はバックなど見る余裕はモチロンないのだが、よく見ると懐かしの「ファンタジーゾーン」がバックなのだ。
時間がたつとスピードとともに、バックも少しずつ変わっていく。
これをじっくり見たい人は、プレイをせずに、誰か他の人がプレイしているときに横からソッと見てみよう。懐かしいなかにも新しい感動が、フツフツと湧いてくる。
そのなかでもとくに「しかしファンタジーゾーンの次はなんのバックが入っているのだろう」という疑問が生まれてくるはずだ。それはきっとレノマのバッグに違いない。それもセカンドバッグというやつだ。

▲何か懐かしい絵がバックに見える。と思っているとと少しずつスピードが。
▲もうすでにバックなど見る余裕などなくなっている。

ステージをクリアしたときの快感

これがまたたまらないのだ！
光るブロックを消した瞬間、ドンという音とともに、今まであったビルが地震で壊れるかのごとく、ステージが崩れる。その白煙たるや画面を飛び出して、顔が真白になるほどだ。これを快感といわずしてなんと言おう。
この快感を求め、病的にゲームをする人が増える——かどうかは知らないが、楽しみの1つではある。
このゲームがゲームセンターに10台もあれば、モビルスーツ10機に相当する、とはいわれていない。

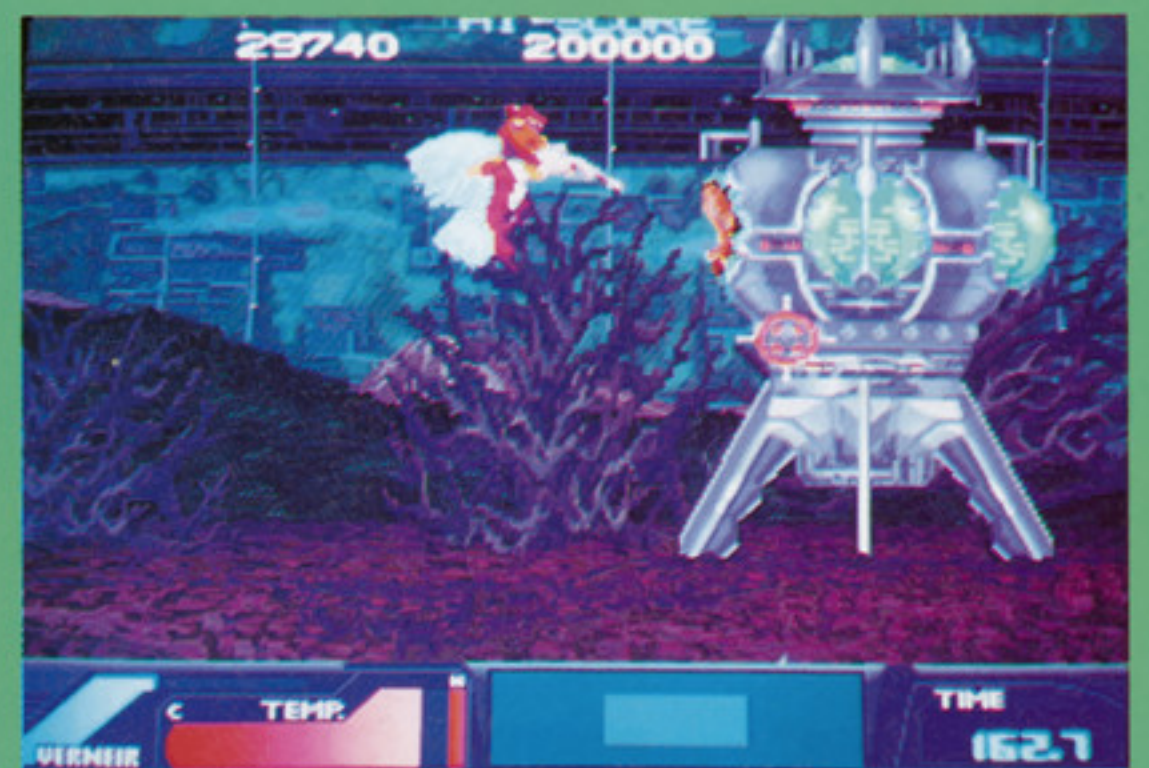
▲光るブロック（フラッシュポイント）を消した。

▲初めはゆっくりと、ステージが崩れる。

▲最後に一気に崩れる様は最高だ！

とびきり最新情報

ナムコのバリバリシューティング「ファイネスアワー」

最後にナムコから、システムIIの第6弾！「ファイネスアワー」の情報がすべり込み!!横スクロールタイプのシューティングだ。
自機がパワードスーツになっていて、それに基づいて各種演出がほどこされているということ。
また、このゲームは残機制でなく、バトルメーター（ダメージ）制を取り、ダメージにより自機が破壊されるようになっている。このダメージは時間により少しずつ回復するようになっている。
今までのシューティングにはないRPG的な要素を取り入れたゲームになる。
ナムコ久々のシューティングだ。

▲ダメージ制を取り入れた新しいタイプのシューティングだ！ボスを前に、戦闘開始！

目指せ！ゲームセンターの寝技師!!

理想的なドリームキャッチャーの楽しみ方。しかし、前提条件として彼女に自慢できるくらいの腕をもっていることが望ましい。

恋人同志で…

たまには家族サービスを！　妹や弟、親戚などへのゴマスリにも強力な武器になる。お母さんの表情も真剣そのものでしょ。

今回から始まった、究極の色ものコーナー。ちょっとハズレた、ちょっと恥ずかしい、ちょっと大胆な、隠れた人気者の徹底追跡を宣言する！　目指すは、ゲーム界の寝技師だ。どんなささいなことにも、真剣勝負。緻密なデータ分析と飽くなき好奇心をもって果敢にチャレンジしていこうかな、と思っているので応援ヨロシク。もし、少しでも私に賛同する人がいたら恥ずかしがらずにお手紙ちょうだい。これからチャレンジしてほしいこと、などの要望も受け付けますヨ。

てなわけで記念すべき第１回は、今ゲームセンターで秘かなブームを呼んでいるドリームキャッチャーを追跡してみたいと思う。この名を知らぬ人も「マジックハンドでぬいぐるみを取るヤツ」と言えばわかってもらえるんじゃなかろうか。単純明快でかわいい景品付き、ということで女の子にも人気。ナンパにも有効ではないか？　と噂されるイワク付きのアーケードゲームである。

実際、このゲームに挑戦する人々を見てみると、アベックが圧倒的。次いで親子連れ、高校生の群れ（同性）などで、１人で遊ぶゲームというより、複数の人間が集まってワイワイやるのが正しいようである。つまり、本来は人とのコミュニケーションを楽しむべきゲームなのだろうが、あえて今回は、１人でマジに技を極めてみよう的なノリで紹介していきたいと思う。秘かにコツコツ鍛練して、いざデートでふらりとゲーセンを訪れたときデカイ顔をしてやろうじゃないか！　なんてセコイ考えを実践するわけだ。さあ、みんな夢（DREAM）をつかもう（CATCH）！

女、子供のゲームと思って、ナメちゃいかん!!

ハードボイルドなぬいぐるみ獲り

実践編

100円で決めようと思うな!ゲームには順序っちゅうもんがある

華やかなマシンの装飾、BGM、景品とは裏腹に、勝負はシビアなもの。プレイする人々の顔も、笑いのなかにもキラリと光る闘志がうかがえる。握りしめた100円玉に、命をかけるくらいの、心構えがほしいところだ。

ただし、その100円は1枚ではいけない。つまり100円でかわいいぬいぐるみを手に入れられるほど、あまいゲームではないということだ(もちろん100円で取れる場合もあるが、それはあくまで運。われわれの目指すプロの仕事ではない)。ということで、1つターゲットを定めたら、それに最低200円はつぎ込む覚悟をしておかなければならない。これは、次のテクニック編で詳しく紹介するが、最初の100円で取りやすい状況を作りだし、200円めから本格的なぬいぐるみ獲りを開始するのが鉄則という意味である。こだわりすぎるのも考えものだが、緻密な分析にもとづく粘りとガンバリが勝利を呼ぶ。外野からの声には耳を貸さず、自分の作戦を信じて戦おう!

この2本のアームが、すべてのカギを握る。移動範囲が限られているので注意しよう。

獲れる獲物と獲れない獲物を瞬時に判断できる"目"を養え!

今回の獲者は、あの馬だ。足に引っかければ獲れる!

大成功!狙いどおり馬の足にアームがガシッとくいこんだぜ。

こうしたゲームで勝負を分けるのは、判断力。それも、まずターゲットを決定するまでの判断力が、かなりのウエイトをしめる。前から、後ろから、右から、左から、自分の目でしっかり確認して、狙いのぬいぐるみを見つける。ここまでの作業がゲームの基本であり、最重要ポイントでもあるわけだ。どれが獲りやすく、どれが獲りにくいか、ということは、慣れるまではけっこう難しい問題かもしれない。しかし、慣れてくれば一目見ただけで獲得するまでのプロセスがイメージできるようになる。その悟りこそが重要なのだ。

ホレ、ご覧のとおり下のボックスに、あの馬が落ちてきた。パチパチ。

ドリームキャッチャーとは

念のためにドリームキャッチャーとはなんぞや、ということを解説しておこう。1のボタンで横、2のボタンで縦にアームが移動。そこからは自動的にアームが動き、うまくぬいぐるみをもち上げ穴に落とせば自分の物になるというゲームだ。

▲100円で2回チャレンジできる。さあスタート!

▲1で横、2で縦に移動ボタンを離すと停止。

SHOP INTERVIEW

ハイテクランドセガ渋谷

1日50~80個のぬいぐるみが流出しているのだ!

とっても親切だった小川店長。ちょっとイイ男だ。

東京・渋谷の人気ゲームセンター、ハイテクランドセガ渋谷で、ドリームキャッチャーの傾向と対策を聞いてみた。

「1日、50~80個はとられますよ。だから1時間~1時間半ごとに、ぬいぐるみを補給するんですよ。新宿では紙袋をもって獲りまくってる人もいるみたいですし、BEメガ読者の皆さんもがんばってくださいね」(小川店長談)とのことだ。

渋谷でも最大級の規模。最新のハードがズラリと並んでいる。

取材協力/ハイテクランドセガ渋谷 TEL(03)743-7443

これさえマスターすれば、キミもりっぱな寝技師だ！

究極の HOW TO ドリームキャッチャー

テクニック編

POINT 1 形、大きさで狙い目を決める!!

さっきも述べたとおり、まずターゲットを決めることだ。それには、ぬいぐるみの形と大きさをしっかり検証する必要がある。前出の小川店長によれば、一番獲りやすいのは、右下のウサギちゃんぐらいの大きさ。初心者なら、このクラスの獲物を狙うべきだろう。

次に形だが、これはいろんな考え方があるが、一般的にはバランスのよいものがいい。つまり頭だけ重かったり、体が異常に長かったりしないものが獲りやすい。しかし、逆に完全な球体のようなものだと、今度は滑りやすい。適度なバランスが望まれるわけだ。

首、足に引っかければオイシイ。

また、狙うポイントさえしっかりしていれば獲りやすいものもある。たとえば首の長いもの、４本の足がしっかり独立しているものは、そこにアームを引っかけることができれば、かなりオイシイ獲物になるのだ。

球体なのでスベリやすいかも。

大きさは、このぐらいがよい。

POINT 2 くずし方を頭に描く

ぬいぐるみは、いつも獲りやすい状況にあるわけではない。むしろ、そうでない場合のほうが多いはずだ。他のぬいぐるみが覆いかぶさっていたり、足だけが何かに引っかかっていたり、とにかくそのままでは苦しい状況を､何とかせねばならない。100円で獲れると思うな、と言った意味はここにあるのだ。基本的には、まず狙ったぬいぐるみを独立させることを考える。たとえば、ターゲットと決めたぬいぐるみを狙ったとき、アームがその隣のぬいぐるみに引っかかってしまっては、チャンスはつぶれてしまう。極端な場合、まず100円目は隣のぬいぐるみをどかせることだけに集中したほうがいいことだってあるのだ。片方のアームをぬいぐるみの底の部分に入れ、掘り起こしてやるのがこの作業の基本である。獲りやすい状況作りがポイントだ。

馬の首の障害物がなくなれば、コイツはオイシイ獲物になる。

頭だけ出てる場合は、その全体像をイメージしないとダメだぞ。

たとえば、紫の犬を狙う場合、その上に乗っかる2つのぬいぐるみをどけなければならない。

POINT 3 持ち上げるだけではテク不足！

コイツはどう狙う？

ぬいぐるみを運ぶ技は、もちろん持ち上げて穴までいくのが美しい。そのためには、移動したアームの中心がターゲットの重心にピタリとくっつくようにすべきである。周囲のぬいぐるみにじゃまされてアームが浮くような状況では、まず成功しない。事前のくずし方がまずいわけだ。

もちろん、それだけでも明らかにテク不足。

たとえば、球体に近いぬいぐるみの場合は、転がし技が有効。外側のアーム、つまり穴から遠いほうだけをわざと引っかけてやると徐々に穴に近づく。これを繰り返して穴に落とすという方法だ。

その応用で、穴に近いぬいぐるみをイモヅル式に落とすことも可能だ。他にも同様の技は無限にある。実戦で学んでくれ。

典型的な転がし技。上から順に引っかけて落としていく。

◉最後に

これほど親切に教えてあげたのに、それでもなぜか腕の上がらぬ不幸な人は、私が集めたぬいぐるみ12体をプレゼントするから応募してくれ。まるで釣りに行ってヘケだったオヤジが、魚屋で魚を買うようなものだが、それで彼女を釣れればラッキーだわな。そんじゃバイバイ。

○応募先　ＢＥメガ編集部「オレ（私）ってアレが下手なんだ」の係まで。

BEメガ読者プレゼント

★このプレゼントページの応募は112ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね//
(パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入)
★締切　1989年10月8日必着
★発表　商品の発送をもってかえさせていただきます。

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日数のかかかることがあります。ご了承ください。またゲームソフトに関しては発売予定ですので、製品化されないこともありますのであらかじめご了承ください。

① 尾崎直道のスーパーマスターズ　5名

発売元：セガ

② スーパーハングオン　5名

発売元：セガ

③ TEL・TEL スタジアム　3名

発売元：サン電子

④ TEL・TEL まあじゃん　3名

発売元：サン電子

⑤ スーパーハイドライド　3名

発売元：アスミック

⑥ ウイニングランCD　2名

発売元：ポニーキャニオン

⑦ ゲームサウンド・デコCD　2名

発売元：ポニーキャニオン

⑧ G-7TURBO MD専用スティック　2名

発売元：シグマ電子

⑨ TMネットワーク ライブイン パワーボールテレカ　5名

提供：EPIC・ソニーレコード

⑩ 拳銃無宿テレカ　5名

提供：ギャガ・コミュニケーションズ

⑪ ムーニーズ人形　5名

発売元：セガ

前回のプレゼントは少なくてごめん。今回は、新作徹底マスターで紹介した「尾崎直道のスーパーマスターズ」、「スーパーハングオン」、「TEL・TELスタジアム」、そして新作スクランブルからは、「TEL・TELまあじゃん」を、またBEメガ・ホットメニューからは「スーパーハイドライド」をプレゼント。続いてゲームサウンドCDのプレゼントは2点。そしてテレフォンカード2点、人形1点プレゼントの太っ腹だ。

INFORMATION

ＢＥメガ第１号の発売後、連日多くのお便りをいただきました。そのなかで圧倒的に多かったのが、「読む記事が少ない！」という声でした。編集部一同読者の熱い要望に応えるべく、九段の靖国神社に毎日必勝祈願をしながら、日本の夏はムスけどスズシイというインド人の会話も聞き流し、夏休みもとらずにとりあえずガンバッテみました。というわけで、これからもどしどし励ましやお叱りのお便り待ってます。

第３号は、待望の秋の新作や話題の企画が(いっぱい)²。

10月7日発売です。

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えしません。

03·230·7689 月曜日～金曜日の午後４時から６時

BEEP！メガドライブでは、メガドライブのゲームその他一般記事に関する原稿を書ける人を募集しています。

【資格】
18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人。ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】
ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内(書式自由)にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。
採用の場合はご連絡します。１ヵ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

編集長	川口洋司
副編集長	近藤　裕
編集スタッフ	竹内　亨　白勢房枝　福田信之　桑原　修　木川明彦　羽山大輔　三浦　孝（スタジオハード）　朝日幸嗣（ケイ・ライターズクラブ）　田中成美　田中裕也（ワークハウス）　星野憲由（イース）
編集協力	井上　滋　歌舞山修一　斉藤邦男　島津泰彦　外堀裕典　鳥谷博明　原　頼一　木川存美　セザール松本　吉野家牛兵衛（スタジオハード）　折原光治（パルナス）
レイアウト	アートサプライ　オフィス アンカモン　田辺智代　土井野修清　星　淳二（スタジオハード）　松井　淳（ワークハウス）　大江萬里（イース）
フォトグラフ	香川康之　蒲生晴夫　鬼頭栄次　平野　弘　宮脇基美
イラスト	黒澤雅則　近藤ゆたか　外堀裕典　徳永　健　滑子堂本舗　八重樫彩蔵
校正	アレフ
印刷	大日本印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

別紙アンケートはがきに該当する番号を書いてください。

①性別
①男性　②女性

②年齢
①10歳未満　②10～13歳　③14～16歳　④17～19歳　⑤20～24歳　⑥25～29歳　⑦30～35歳　⑧36～39歳　⑨40歳以上

③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯その他

④ゲームマシン利用状況
①１日に１回　②２日に１回　③３日に１回　④１週間に１回　⑤２週間に１回　⑥１カ月に１回　⑦ほとんど利用しない

⑤よく読むゲーム誌（何冊でも）
①ファミコン通信　②ファミリーコンピュータ・マガジン　③マル勝ファミコン　④ファミコン必勝本　⑤ハイスコア　⑥ゲームボーイ　⑦月刊PCエンジン　⑧マル勝PCエンジン　⑨PCエンジンファン　⑩MSXマガジン　⑪MSXファン　⑫ログイン　⑬コンプティーク　⑭POPCOM　⑮マイコンBASICマガジン　⑯テクノポリス　⑰ゲーメスト　⑱メガドライブFAN　⑲その他

⑥よく読む雑誌（何冊でも）
①少年ジャンプ　②少年マガジン　③少年サンデー　④ヤングジャンプ　⑤ビジネスジャンプ　⑥ヤングマガジン　⑦ビッグコミック　⑧ビッグコミックスピリッツ　⑨モーニング　⑩アクション　⑪ホットドッグプレス　⑫ポパイ　⑬宝島　⑭その他

⑦本誌を何で知りましたか？
①書店で　②人に教えられて　③雑誌広告で　④その他

⑧当社のゲーム誌を購読したことがありますか？
①BEEP②別冊・BEEP！メガドライブ　③BEEP！メガドライブ夏号

⑨BEEP！メガドライブに対する希望
Ⅰ）刊行サイクル
①月刊　②隔週刊　③隔月刊　④季刊
Ⅱ）定価
①400～450円　②380～390円　③350～370円　④300～340円　⑤290円以下　⑥今のままでよい　⑦その他

⑩10月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？

⑪あなたがメガドライブに参入してほしいメーカーは？

⑫セガのゲームで改善してほしいところは？

MEGA DRIVE
伝説に出会う
いよいよ、メガドライブ初のアクティブ・ロールプレイング・ゲームが登場する。ARPGの名作「ハイドライド」ファイナル・バージョン「スーパーハイドライド」。広大なマップ、美しいグラフィック、感動のシナリオ、多彩なイベント、迫力のモンスターデザイン、ゲームを包むさまざまな概念(時間、重さ、心、魅力)、これらを支えるオリジナル・システム…。すべてに、高い完成度を持った。これ以上の要素は、もうARPGには必要ない。
Super HYDLIDE
9月下旬発売予定 定価7900円
※価格には、消費税は含まれておりません。
テレホンサービス ☎03-235-5902
発売元
ASMIK
株式会社アスミック
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGADRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。©1987 T&E SOFT INC.／1989 ASMIK

メガドライブカートリッジ
4メガ 6,000円 標準小売価格

SEGA®

息を飲む本格派！ 直道のリアルゴルフ!!

ゴルフシミュレーションゲームは、新次元のリアルさを手にいれた。

画面いっぱいの迫力スイング。3-D感覚のリアルコース。
JPコース、USコース、GBコースの合計54コースで繰り広げる
白熱のトーナメント。経験を積むことで、プレイヤーも、キャディも
どんどんレベルアップする 本格派。
今シーズンの 賞金王は、貰ったぜ。

尾崎直道のスーパーマスターズ

写真提供パーゴルフ

POWER 1 先進の画像処理で ビジュアルショック！
POWER 2 16ビットパワーの スピードショック！
POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で サウンドショック！

時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

セガ・メガドライブ 21,000円標準小売価格

＊メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
＊記載価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

早くコイコイ、今からドキドキ！ゲームできる日が待ち遠しい!!

メガドライブカートリッジ発売予定ゲーム情報!!

スーパーな走りとスーパーなビジュアルを
パワー全開の16ビットに完全移植！
スーパーハングオン 10月発売予定
4メガ 6,000円標準小売価格(予価)

大人気映画のアクションストーリーを
そのまま再現した、衝撃のゲーム！
ランボーIII 10月発売予定
2メガ 5,500円標準小売価格(予価)
C 1988 CAROLCO PICTUERS INC (USA & CANADA) CAROLCO INTERNATIONAL N.V. (ALL OTHER COUNTRIES) C 1989 SEGA ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORISED DUPLICATION IS STRICTLY PROHIBITED

好評のゲームがパワーアップして再び登場。
秘術を駆使して、悪を討て！
孔雀王2 幻影城 11月発売予定
3メガ 価格未定
C MACOTO OGINO/SHUEISHA 企画協力・集英社 ポニーキャニオン 創映新社

パソコン版で人気のソフトに、
オリジナルシナリオをプラス！
ソーサリアン 12月発売予定 C NIHON FALCOM 1987
4メガ バックアップ機能搭載 価格未定

スーパー・エキサイティングな
シューティングゲームをトコトン移植！
フォゴットン ワールド 11月発売予定
4メガ 6,000円標準小売価格(予価)

大好評のマジカルアクションゲームが
早くも完全移植！
ゴールデンアックス 12月発売予定 価格未定

壮絶なシノビバトルがエキサイティングに
パワーアップ！
スーパー忍 12月発売予定 価格未定

BEEP! メガドライブ
1989 SEPTEMBER
1989年9月20日発行 第5巻9号通巻59号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
電話 営業03・230・7670 編集03・230・7688
定価480円(本体466円)
Printed in Japan T4911766009489 雑誌17660-9